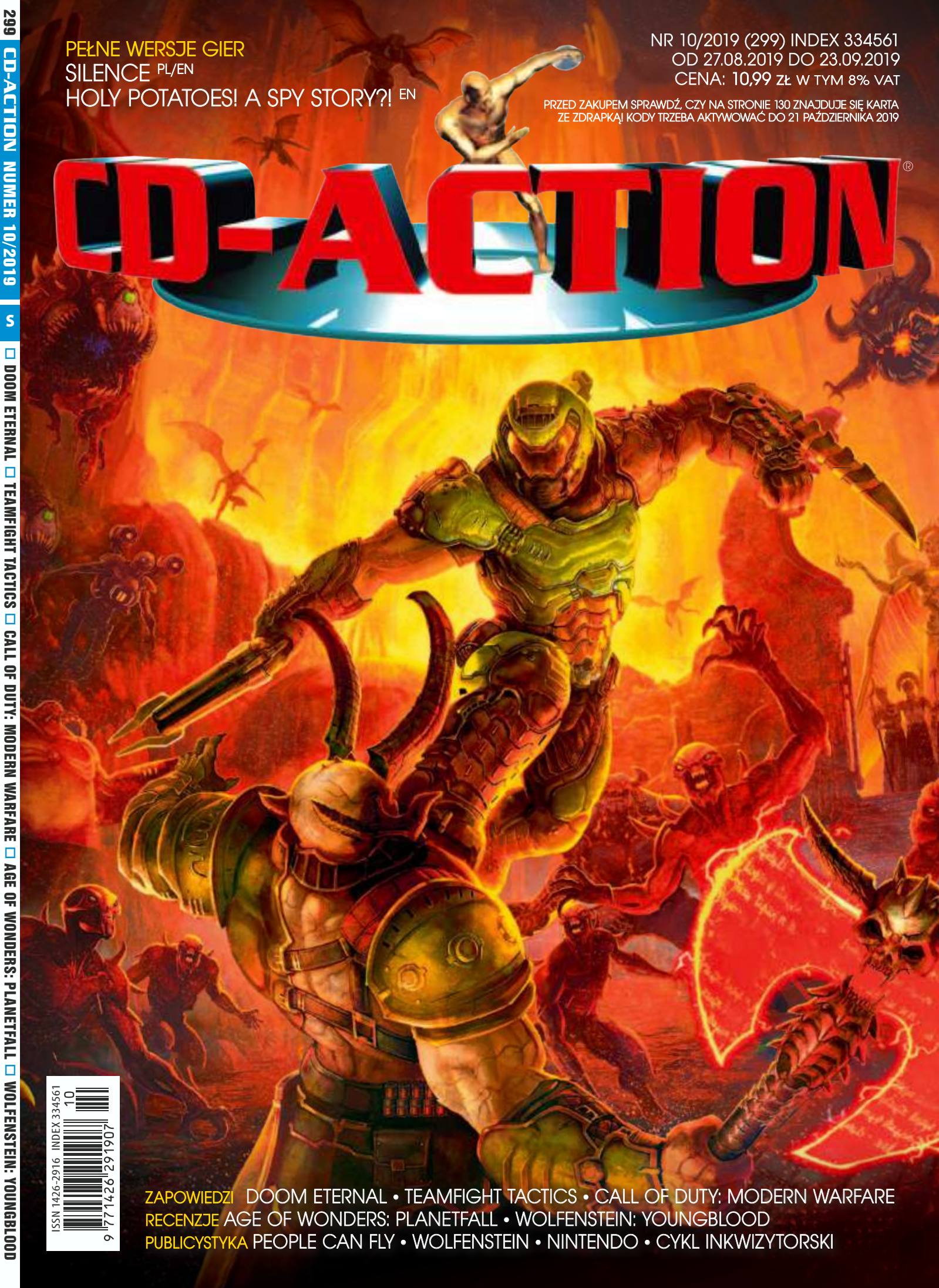
299 CD-ACTION NUMER 10/2019 S

PEŁNE WERSJE GIER
SILENCE PL/EN
HOLY POTATOES! A SPY STORY?! EN

NR 10/2019 (299) INDEX 334561
OD 27.08.2019 DO 23.09.2019
CENA: 10,99 ZŁ W TYM 8% VAT

PRZED ZAKUPEM SPRAWDŹ, CZY NA STRONIE 130 ZNAJDUJE SIĘ KARTA ZE ZDRAPKĄ! KODY TRZEBA AKTYWOWAĆ DO 21 PAŹDZIERNIKA 2019

CD-ACTION®



ZAPOWIEDZI DOOM ETERNAL • TEAMFIGHT TACTICS • CALL OF DUTY: MODERN WARFARE
RECENZJE AGE OF WONDERS: PLANETFALL • WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD
PUBLICYSTYKA PEOPLE CAN FLY • WOLFENSTEIN • NINTENDO • CYKL INKWIZYTORSKI

ISSN 1426-2916 INDEX 334561 10
9 771426 916007

DOOM ETERNAL □ TEAMFIGHT TACTICS □ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE □ AGE OF WONDERS: PLANETFALL □ WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

W SPRZEDAŻY JUŻ 24 WRZEŚNIA

THE SURGE 2

ZWYCIĘŻAJ. DOSKONAL SIĘ. PRZETRWAJ

Trudna, brutalna walka wręcz

Zabójczy wrogowie i ogromni bossowie

Bogaty rozwój postaci i możliwości personalizacji

18+ www.pegi.info

DECK13 INTERACTIVE

FOCUS HOME INTERACTIVE

PS4 XBOX ONE

WWW.THESURGE-GAME.COM

©2019 Deck13 and Focus Home Interactive. The Surge and its logo are registered trademarks of Focus Home Interactive. Deck13 and its logos are trademarks or registered trademarks of Deck13. Focus Home Interactive and its logos are trademarks or registered trademarks of Focus Home Interactive. All other trademarks, registered trademarks and their logos belong to their respective owners. All rights reserved.

KOLEJNY NUMER MAGAZYNU UKAŻE SIĘ 24 WRZEŚNIA 2019.

CDA na FB

WOLNOŚĆ I SWOBODA

Jest taki stan głębokiego relaksu, który osiągają właściwie tylko najbardziej wyluzowani uczniowie podstawówek w dniu rozpoczęcia wakacji. Świadomość, że w najbliższej przyszłości nie czeka ich matematyczno-historyczny crunch, nikt nie będzie na nich krzyczał za nieodrobione zadanie domowe, a budzik nieprędko wyrwie ich ze snu o szóstej rano. Piszę o tym, bo my też ostatnio osiągnęliśmy ten stan – w chwili, gdy zrozumieliśmy, że Gamescom zacznie się chwilę po wysłaniu tego numeru. W związku z tak ułożonymi terminami tym razem dla odmiany nie czekało nas pisanie/składanie/korekta połowy numeru w tydzień. Publicyści mogli więc na przykład oddać się rozmowom z twórcami, wspominkom i sprzeczaniu się o prywatność w Sieci – bez (typowej dla naszego procesu produkcyjnego) absurdalnej presji czasu. Nawet deadline'ową pizzę wszamaliśmy w pełnym słońcu, przy fontannach na redakcyjnym dziedzińcu, śmiejąc się i tańcując.
(Wydarzenia mogły zostać lekko podkoloryzowane).

Miłej lektury, dobrej zabawy!
Dawid Bojarski

SPIS TREŚCI

GRY

„Gry uczą zabijać" 004
Newsy 006

W PRODUKCJI

Call of Duty: Modern Warfare 008
Concrete Genie 010
Gods & Monsters 012
Space Company Simulator 013
Grand Tactician: The Civil War 014

JUŻ GRALIŚMY

Doom Eternal 016
Iratus: Lord of the Dead 018
Teamfight Tactics 020
The Surge 2 022
Wanderlust: Travel Stories 023
Tools Up! 024
Volcanoids 025
Killsquad 026
Biotope 027
Liberated 028
Nightmare Reaper 029
Space Engine 030
Jupiter Hell 032

RECENZJE

GameWalker 036
Age of Wonders: Planetfall 042
Gibbous: A Cthulhu Adventure 047
Morphies Law: Remorphed 048
ARMA III: Contact 049
Rebel Galaxy Outlaw 050
Saboteur 2: Avenging Angel 052
Etherborn 053
Wolfenstein: Youngblood 054
Wolfenstein: Cyberpilot 058
Nowhere Prophet 060
The Blackout Club 062
A Place for the Unwilling 064
Doom / Doom II 066
Sky: Children of the Light 067
Warlocks 2: God Slayers 068
Metal Wolf Chaos XD 069
Mutant Year Zero: Seed of Evil 070
The Church in the Darkness 072
Silver Chains 073
Assassin's Creed Odyssey: Legacy of the First Blade 074
Assassin's Creed Odyssey: The Fate of Atlantis 075

PUBLICYSTYKA

Gdy się nie sprzeda 076
Felieton: Więcej polityki! 079
Fakty i cheaty 080
Felieton: Błędny rycerz 083
Niespieszno 084
Z krwi i kości 090
Drugi lot 092
Nikt nie spodziewał się polskiej inkwizycji 096
Felieton: Dowodzik proszę! 098
Felieton: A figę z makiem! 099
Magazyn Kulturalny 100
Ikony Night City: Saburo Arasaka 103
Szpile 126

TECHNOLOGIE

MEGAKONFIGURATOR

Kupujemy peceta 106

TESTY

APU AMD Ryzen 5 3400G 114
Dysk WD Black SN750 NVMe SSD 1 TB 114
Monitor liyama XB3288UHSU 115
Monitor BenQ EL2870U 115
Fotel gamingowy SPC Gear EG950 Ergonomic Chair 116
Fotel gamingowy Genesis Nitro 880 116
Smartfon Honor 20 Pro 118
Słuchawki Logitech G Pro X 119
Mikrofon SPC Gear SM900 119
Mysz Razer Viper 120
Głośniki Genesis Helium 700BT 120

INNE

Na Luzie 104
Action Redaction 122
Loot 128
Zdrapka z kodem 130

INDEKS GIER

Age of Wonders: Planetfall 042
ARMA III: Contact 049
Assassin's Creed Odyssey: Legacy of the First Blade 074
Assassin's Creed Odyssey: The Fate of Atlantis 075
Biotope 027
The Blackout Club 062
Call of Duty: Modern Warfare 008
The Church in the Darkness 072
Concrete Genie 010
Doom / Doom II 066
Doom Eternal 016
Etherborn 053
Gibbous: A Cthulhu Adventure 047
Gods & Monsters 012
Grand Tactician: The Civil War 014
Iratus: Lord of the Dead 018
Jupiter Hell 032
Killsquad 026
Liberated 028
Metal Wolf Chaos XD 069
Morphies Law: Remorphed 048
Mutant Year Zero: Seed of Evil 070
Nightmare Reaper 029
Nowhere Prophet 060
A Place for the Unwilling 064
Rebel Galaxy Outlaw 050
Saboteur 2: Avenging Angel 052
Silver Chains 073
Sky: Children of the Light 067
Space Company Simulator 013
Space Engine 030
The Surge 2 022
Teamfight Tactics 020
Tools Up! 024
Volcanoids 025
Wanderlust: Travel Stories 023
Warlocks 2: God Slayers 068
Wolfenstein: Cyberpilot 058
Wolfenstein: Youngblood 054

„GRY UCZĄ

Z niepokojem patrzył za ocean: **Witold**

Pierwszy weekend sierpnia wstrząsnął Stanami Zjednoczonymi. W dwóch atakach zginęły 32 osoby, a kilkadziesiąt kolejnych trafiło do szpitala. Zszokowane społeczeństwo, media i politycy zaczęli szukać winnych, a wielu z nich wskazuje na... gry wideo.

W sobotę 3 sierpnia uzbrojony napastnik wszedł do Walmartu w teksańskim El Paso i otworzył ogień do znajdujących się w sklepie ludzi. Zabił 22 osoby, a 24 zostały ranne. Trzynaście godzin później w odległym o ponad 2000 km Dayton w Stanie Ohio samotny strzelec w pół minuty zamordował 9 osób i ranił 27 innych, zanim został zastrzelony przez policję. Mimo szoku Ameryka szybko zaczęła szukać przyczyn tragicznych wydarzeń. Z obu stron politycznej barykady popłynęły komentarze, w których winą obarczono m.in. rosnące od jakiegoś czasu napięcie w kraju, powszechny dostęp do broni, a także **nieuregulowany przemysł brutalnych, wywołujących agresję gier**.

Wodą na młyn tego ostatniego oskarżenia były fragmenty antyimigranckiego manifestu zamachowca z El Paso, który trafił do internetu na chwilę przed atakiem. Oprócz wzywania do stawienia czoła „hiszpańskiej inwazji" zawarł w nim także swoje obawy przed robotami zabierającymi ludziom pracę, negatywnym wpływem człowieka na środowisko czy wielkimi korporacjami przejmującymi władzę w USA. Uwagę polityków przykuły jednak szczególnie zdania, w których napastnik odwoływał się do popularnego FPS-a – *Pamiętajcie: zbieranie nisko wiszących owoców nie jest tchórzostwem. Nie atakujcie silnie strzeżonych obszarów, aby spełnić swoją superżołnierską fantazję rodem z Call of Duty. Atakujcie słabo bronione cele.*

Politycy w natarciu

Mimo że powyższa myśl sugeruje co najwyżej, że jej autor był świadomy niekoniecznie przesadnego realizmu CoD-ów, co poniektórym wystarczyło to do wyciągania daleko idących wniosków. Zastępca gubernatora Teksasu, Dan Patrick, podczas wystąpienia w Fox News stwierdził: – *W manifeście strzelec napisał o przeżywaniu swojej superżołnierskiej fantazji z Call of Duty*. Polityk doszedł do wniosku, że to właśnie taki rodzaj rozrywki może być przyczyną rosnącej liczby strzelanin w USA: – *Jak długo pozwolimy ignorować to na poziomie federalnym, gdzie rządzący mogliby zrobić coś z przemysłem gier wideo? (...) Zawsze mieliśmy broń, zawsze istniało zło... Ale co się zmieniło, że jesteśmy świadkami takiego wysypu strzelanin?* ***Widzę przemysł gier wideo, który uczy młodych ludzi zabijać.***

Wciąż najłatwiej jest obwiniać gry wideo.

Dalej ciągnął: – *Dlaczego pozwalamy, by dzieci – szacuje się, że robi to 90% od 12. do 17. roku życia – oglądały gry wideo? Powtórzę znowu: [branża gier] jest większa niż przemysł muzyczny i filmowy razem wzięte. Dlaczego to ignorujemy? Może dla tego złego demona była to gra? Nie ma żadnego poczucia człowieczeństwa, nie ma żadnego sensu w życiu. Chciał być superżołnierzem w swojej grze Call of Duty.*

Patrick nie był jednak pierwszą osobą, która wskazywała gry jako przyczynę sierpniowych wydarzeń. Komentująca strzelaninę w El Paso Maureen O'Connell, była agentka FBI, stwierdziła: – *Gdybym miała się założyć, powiedziałabym, że [zamachowiec] logował się pewnie i grał 6-8 godzin dziennie w jedną z tych, no,* ***Fortnite lub inną grę wideo, w których nie robi się nic innego, tylko dehumanizuje się innych, odstrzeliwując im głowy jedna za drugą***. Podobnych powiązań nie wykluczał też Kevin McCarthy, lider republikańskiej mniejszości w Izbie Reprezentantów – *Mamy gry oparte na strzelaniu do ludzi. Zawsze czułem, że będzie to problem dla przyszłych pokoleń. Widzieliśmy badania, co robią z ludźmi... I kiedy patrzysz na te zdjęcia* (z miejsc strzelanin – dop. red.) *i widzisz, jak to wyglądało, możesz zobaczyć sceny prosto z gier wideo.*

Prezydent zabiera głos

Powyższe wypowiedzi można by oczywiście potraktować jako typowe

Mortal Kombat często przewija się wśród gier podawanych przez „ekspertów" ds. brutalności gier.

ZABIJAĆ"

w takich sytuacjach polowanie na czarownice i je zbagatelizować. W podobnym tonie wypowiedział się jednak prezydent Donald Trump podczas przemówienia komentującego strzelaniny: – *Musimy zatrzymać gloryfikację przemocy w naszym społeczeństwie.* ***Obejmuje to makabryczne i przerażające gry wideo, które są w dzisiejszych czasach czymś normalnym.*** *Zbyt łatwo jest dzisiaj niespokojnej młodzieży otoczyć się kulturą celebrującą przemoc. Musimy to zatrzymać lub znacznie zredukować i ten proces musi zacząć się natychmiast. Zmiana kulturowa jest trudna, ale każdy z nas może wybrać budowanie kultury, która celebruje nieodłączną wartość i godność każdego życia ludzkiego.*

Nie jest to pierwszy raz, kiedy Trump obwinia gry wideo o powodowanie przemocy. Po zeszłorocznej masakrze w szkole na Florydzie (były uczeń zastrzelił wtedy 17 osób) prezydent zaprosił przedstawicieli naszej branży na spotkanie, na którym miał zostać omówiony wpływ gier na psychikę młodych ludzi. Głowa państwa pokazała podczas niego pamiętne wideo – kompilację brutalnych scen z popularnych tytułów – po którym Trump zaczął dyskusję słowami „to przemoc, nieprawdaż?".

Na oskarżenia błyskawicznie zareagowała ESA, która w wydanym oświadczeniu trzeźwo zauważyła, że być może problem leży gdzie indziej: – *Ponad 165 milionów Amerykanów spędza czas przy grach, a miliardy ludzi bawią się w ten sposób na całym świecie. A jednak inne społeczeństwa, w których również gra się żarliwie, nie spotykają się z takim tragicznym poziomem przemocy, jaki ma miejsce w USA.* W podobnym duchu broniła naszej ulubionej formy rozrywki IGDA: – *Obwinianie gier wideo odwraca uwagę od szerszych problemów. Przeważająca liczba badań wskazuje, że nie ma dowodów na powiązanie gier wideo z przemocą.*

Lepiej dmuchać na zimne

Mimo że jakiekolwiek regulacje i obostrzenia pozostają jak na razie pieśnią przyszłości, w minionych tygodniach widać było pierwsze oddolne ruchy przeciwko brutalnym grom. Telewizyjny gigant ABC, powołując się na szacunek dla ofiar strzelanin, odwołał planowaną na 11 sierpnia retransmisję turnieju Apex Legends. Skróty z sierpniowych zawodów oraz je same widzowie będą mogli za to obejrzeć w telewizji w... październiku.

Zmiany dotarły również do największej sieci sklepów w USA – Walmartu. Przypomnijmy – to właśnie na terenie jednej z jego placówek doszło do wydarzeń w El Paso. Nie była to jedyna związana z firmą tragedia w ostatnich dniach: 30 lipca w Southaven w Missisipi jeden z zatrudnionych zastrzelił dwóch swoich współpracowników i ranił interweniującego policjanta. Nie dziwi więc aż tak, że postanowiono rozesłać nowe instrukcje, których celem było wyrugowanie przedstawień przemocy z lokali spółki. Mimo że w poleceniach znalazła się również wzmianka o np. nieodtwarzaniu wideo ukazujących polowania w sportowych działach, to duża część zaleceń dotyczyła właśnie gier. Stąd w Walmarcie nie uświadczymy już włączonych konsol z odpalonymi na nich brutalnymi tytułami, wydarzeń promocyjnych związanych z trzecioosobowymi strzelankami czy reklam takich produkcji. Niektórzy komentatorzy oburzają się przy tym, że co prawda w sklepach nie spotkamy już reklam gier, w których bohater dzierży broń, ale jednocześnie z łatwością kupimy jej realne odpowiedniki.

Trudno powiedzieć, czy powyższe zmiany zagoszczą w Stanach na dłużej. Jak na razie są to z pewnością działania raczej asekuracyjne, obliczone na uniknięcie ewentualnych zarzutów o krzewienie złych wzorców. Nie da się jeszcze stwierdzić, czy po ostatnich wydarzeniach opinia publiczna upatruje w grach przyczyny przemocy. Z pewnością robi tak część polityków i komentujących, jednak czy przełoży się na to na wprowadzenie jakichkolwiek regulacji dotyczących gier wideo prezentujących przemoc, pokażą najbliższe miesiące. **|CDA|**

Banany i gry

W toku ostatnich dyskusji politycy często wspominali o różnych badaniach, jednak bez wskazywania jakichkolwiek konkretów. Dwa lata temu zajmujący się mediami i technologią oddział Amerykańskiego Towarzystwa Psychologicznego ogłosił jednak, że masowe morderstwa nie wykazały istotnych powiązań z brutalnymi grami wideo. Jeden z autorów oświadczenia, dr Chris Ferguson z Uniwesystetu Stetsona na Florydzie, w reakcji na słowa Donalda Trumpa na temat naszej branży w wywiadzie dla The New York Timesa podsumował sprawę wpływu gier na wzrost agresji: – *Dane na temat bananów powodujących samobójstwa są tak samo miarodajne.* Dosłownie. Liczby są mniej więcej takie same.

Walimy w dżojstik narodowo

BIZ W połowie sierpnia Zbigniew Boniek zapowiedział za pośrednictwem Twittera, że Polski Związek Piki Nożnej stworzy Drużynę Narodową esportu. Jak ma się to wcześniejszych wypowiedzi, w których prezes PZPN nazywał esport patologią i waleniem w dżojstik? Były piłkarz odmówił komentarza.

www.pzpn.pl

Diablo w przeglądarce

BIZ Grupa Rivsoft, której członkowie wyspecjalizowali się w tworzeniu fanowskich narzędzi do gier Blizzarda, odtworzyła kod pierwszego Diablo i przystosowała grę do współczesnych przeglądarek. Ogólnodostępna jest wersja shareware, pozwalająca na zwiedzenie podziemi Tristam.

diablo.rivsoft.net

FIFA na szczycie

BIZ Poznaliśmy najlepiej sprzedające się gry w Polsce w pierwszym półroczu 2019 roku. Na pierwszym miejscu znalazła się FIFA 19, drugie miejsce przypadło GTA V, a podium zamykał Minecraft. Warto nadmienić, że dane te dotyczą jedynie sprzedaży wersji fizycznych.

www.gfk-entertainment.com

Rockstar nie płaci podatków w UK

BIZ Organizacja non profit, TaxWatch, opublikowała raport, z którego wynika, że Rockstar Games nie zapłaciło w ostatniej dekadzie ani funta podatku dochodowego w Wielkiej Brytanii. Wszystko za sprawą tego, że spółki Take-Two rozliczają się głównie w USA – choć samo GTA V (tworzone przez szkockie Rockstar North) od 2013 roku wygenerowało przychody rzędu 6 miliardów dolarów, to brytyjskie oddziały firmy zadeklarowały w okresie 2013-2018 zaledwie 47,3 mln funtów przychodów. Mało tego, Rockstar North od 2014 roku pobrało ponad 40 milionów £ ulg przysługujących developerom, których gry przeszły tzw. „test kulturowy". Aby uzyskać te pieniądze, studio musiało zdobyć przynajmniej 16 z 31 możliwych punktów, które potwierdzają brytyjskość danej gry. Warto dodać, że kwota uzyskana przez Rockstar stanowi 19% wszystkich pieniędzy wypłaconych z programu Video Games Tax Relief.

www.taxwatchuk.org

G2A vs Subnautica

BIZ W poprzednim numerze informowaliśmy, że G2A zaoferowało wszystkim twórcom, którzy przez nielegalną dystrybucję kluczy na stronie firmy ponieśli straty, zwrot 10-krotności straconej kwoty. Na chętnych długo nie trzeba było czekać – wśród nich znalazł się twórca Subnautiki, Charlie Cleveland, który zażądał od rzeszowian 300 tys. dolarów za utratę pieniędzy w 2013 roku. Problem w tym, że G2A w obecnej formie istnieje od... 2014, czego firma nie omieszkała wytknąć.

www.g2a.com

Ninja przeszedł na Mixera

BIZ Tyler „Ninja" Blevins to obecnie najpopularniejszy streamer, nic więc dziwnego, że Microsoft postanowił sypnąć dolarami (mówi się o 50 mln $), by gracz opuścił Twitcha i przeniósł się na Mixera. Ninja już w kilka dni zebrał na nowym koncie ponad milion subskrypcji (choć spora w tym na pewno zasługa możliwości darmowego obserwowania streamera do końca września). Twitch natomiast postanowił wykorzystać profil Blevinsa w celach reklamowych. Kiedy próbowano wejść na jego konto, pojawiała się informacja „Ninja, którego szukasz, znajduje się w innym zamku. Sprawdź te popularne kanały na żywo". Promowano w ten sposób głównie profile innych popularnych streamerów, jednak poprzez wykorzystanie sztuczek z pozycjonowaniem trafiły tam również... streamy pornograficzne. Twitch szybko przeprosił za sytuację, a konto nie jest już używane jako witryna dla innych twórców.

www.twitch.com

Epickie zamieszanie

PC Twórcy Ooblets wytłumaczyli, dlaczego ich gra będzie czasowym exclusivem Epic Games Store. Zaproponowano im tyle, ile chcieli zarobić na sprzedaży Ooblets we wszystkich sklepach. Oświadczenie utrzymane było w nieco ironicznym tonie (charakterystycznym dla postów na blogu studia), co tylko wzmogło burzę, która rozpętała się później – twórcy otrzymali dziesiątki tysięcy gróźb. W oficjalnej notce prasowej Epic Games zauważono, że „ogłoszenie [o wyłączności] Ooblets uwydatniło niepokojący trend, który narasta i osłabia zdrowy dyskurs publiczny [...], a do tego dochodzi nękanie naszych partnerów biznesowych, promocja przepełnionych nienawiścią motywów i zastraszanie osób o przeciwnych poglądach".

www.epicgames.com

15

lat wynosiła średnia wieku uczestników Fortnite World Cup, który został rozegrany pod koniec lipca. Zwycięzca kategorii solo, 16-letni Kyle „Bugha" Giersdorf, wzbogacił się o 3 miliony dolarów, podczas gdy zaledwie 13-letni Argentyńczyk, Thiago „k1nG" Lapp, za zajęcie piątego miejsca otrzymał 900 000 dolarów. Z puli nagród wynoszącej łącznie 30 milionów $ po 50 tysięcy uszczknęło dla siebie trzech Polaków: 15-letni Łukasz „Luki" Król (82. miejsce), 17-letni Jarosław „JarkoS" Kaleta (52) i 16-letni Maciej „teeq" Radzio (43).

www.epicgames.com

WALENIE W DŻOJSTIK

JUŻ WKRÓTCE

Gears 5

PC XBO W kolejnej odsłonie kultowej serii wcielimy się w Kait Diaz, z którą wybierzemy się na planetę Sera. Poznamy nowe szczegóły dot. pochodzenia Szarańczy.

10.09

Borderlands 3

PC PS4 XBO Trzecia główna część co-opowego loot shootera od Gearbox. Na pecetach gra dostępna będzie jedynie na Epic Games Store.

13.09

Fifa 20

PC PS4 XBO NS Kolejna odsłona jednej z najpopularniejszych serii gier w Polsce. W odsłonie oznaczonej numerem 20 powraca także piłka uliczna.

27.09

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
SIERPIEŃ	
27 Wreckfest (wyścigi)	PS4, XBO
27 Hunt: Showdown (akcja)	PC, XBO
27 Ancestors: The Humankind Odyssey (survival)	PC
27 Knights and Bikes (akcja)	PC, PS4
27 Control (akcja)	PC, PS4, XBO
27 MXGP 2019 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
27 The Bard's Tale IV: Director's Cut (RPG)	PS4, XBO
30 Astral Chain (akcja)	NS
30 Blair Witch (survival horror)	PC, XBO
30 The Dark Pictures: Man of Medan (survival horror)	PC, PS4, XBO

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
WRZESIEŃ	
2 Gears POP! (akcja)	And, iOS
3 Children of Morta (RPG)	PC
3 Conan Chop Chop (akcja)	PC, PS4, XBO, NS
3 Spyro Reignited Trilogy (platformowa)	PC, NS
3 Torchlight II (RPG)	PS4, XBO, NS
4 Warsaw (turowy RPG)	PC
5 Green Hell (survival)	PC
5 WRC 8 (wyścigi)	PC, PS4, XBO
6 Monster Hunter: World – Iceborne (RPG)	PS4, XBO
6 NBA 2K20 (sportowa)	PC, PS4, XBO, NS

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
10 Gears 5 (akcja)	PC, XBO
10 eFootball PES 2020 (sportowa)	PC, PS4, XBO
10 GreedFall (RPG)	PC, PS4, XBO
13 Borderlands 3 (FPS)	PC, PS4, XBO
17 Daymare: 1998 (survival horror)	PC
17 Devil's Hunt (akcja)	PC
20 The Legends of Zelda: Link's Awakening (akcja)	NS
24 Contra: Rogue Corps (akcja)	PC
24 The Surge 2 (soulslike)	PC, PS4, XBO
27 FIFA 20 (sportowa)	PC, PS4, XBO, NS
27 Code Vein (RPG)	PC, PS4, XBO

Dział Info przygotowali Ninho oraz Witold.

REKLAMA

Najważniejszą rzeczą w LAG'u jest zdobywanie nowych umiejętności

„Najważniejszą rzeczą w LAG'u jest zdobywanie nowych umiejętności" - podsumowywali swój udział w LAG FESTIVAL studenci i goście festiwalu. Podczas finałowej, czwartej edycji LAG FESTIVAL of Art and Independent Games w ramach projektu LAG FESTIVAL na Uniwersytecie Śląskim w Cieszynie spotkali się pasjonaci gier, artyści oraz przedstawiciele branży gier.

Tegoroczny LAG FESTIVAL realizowany w ramach projektu Festiwal Sztuki i Gier Niezależnych odbył się od 3-5 czerwca 2019 roku w Cieszynie. Wszyscy uczestnicy mieli okazję wziąc udział w międzynarodowej konferencji LAG EDU, zaprezentować swoje prace, poznać innych game designerów, a także dowiedzieć się wiele o branży gier od strony projektowej, biznesowej i artystycznej.

Na konferencji LAG EDU wystąpili m.in. Vincent Langouche (dyrektor festiwalu, Leuven International Short Film Festival), Francois Serre (dyrektor festiwalu sztuk audiowizualnych „Courant 3D" z Francji) oraz Julio Broca – projektant i socjolog ze Szkoły Sztuk Plastycznych i Audiowizualnych w Puebla w Meksyku. Ponadto naszymi gośćmi byli wykładowcy z Northern Illinois University (USA), The Schiller National Film Scholl (Belgia) oraz Uniwersytetów partnerskich w Ostrawie (Republika CZeska) i Trnavie (Słowacja). Zaproszeni goście przeprowadzili także warsztaty dla studentów.

Podczas drugiego dnia Festiwalu, jak co roku, odbyły się prezentacje najlepszych projektów gier. Uczestników przywitała burmistrz Cieszyna Pani Gabriela Staszkiewicz oraz Dziekan Wydziału Artystycznego prof. Małgorzata Łuszczak. Konkurs drużynowy realizowany w ramach warsztatów projektowania gier GAME JAM 2019 dla studentów/ tek Uniwersytetu Śląskiego, Uniwersytet w Ostrawie oraz Uniwersytet Św. Cyryla i Metodego w Trnavie wygrała Drużyna ORANGE z grą pt.: Underground Viking Roundup. Międzynarodowe jury doceniło zarówno plastyczne jak i dźwiękowe walory gry oraz integralność całego projektu.

W konkursie Najlepszej Gry Niezależnej zwyciężyła gra "Chuchel" zaprojektowana przez Studio Amanita Design z Republiki Czeskiej.

W konkursie LAG ARENA "Zaprojektuj grę" skierowanym do młodzieży szkół średnich zwyciężył projekt najmłodszego w historii naszych konkursów uczestnika – 16-letniego ucznia ZSA-P w Tarnowskich Górach Michała Kolano pt. WARMGROWER. Publiczność wysłuchała też koncertów zespołów muzyków Instytutu Muzyki UŚ w formacjach: Company of Crisis, Game Jam, Game Annihilators oraz Free Flow Electric.

Dodatkowym wydarzeniem festiwalu była wystawa pokonkursowa międzynarodowego konkursu na plakat pt. "Świat wirtualny – świat realny". Na konkurs nadesłano ponad 300 prac z całego świata, a wśród finalistów znalazły się prace artystów z Turcji, Chin, Tajwanu, Szwecji, Rosji, Polski, Słowacji.

Zapraszamy do obejrzenia relacji z Festiwalu na funpagu https://www.facebook.com/lagfestival/ https://www.facebook.com/lagfestival/videos/1116020055249183/

Projekt „Festival of Art and Independent Games" jest współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Kreatywna Europa". Partnerem wspierającymi i merytorycznym jest Miasto Cieszyn.

PRODUCENT: INFINITY WARD
DATA WYDANIA: 25 PAŹDZIERNIKA 2019
MULTI: DO 64 GRACZY

CALL OF DUTY • WOJNA • FPS

CALL OF DUTY MODERN WARFARE

Trybikiem wojennej maszyny znowu zostanie: **Ninho**

Kapitan Price na okładce, Call of Duty zalicza powrót do teraźniejszości. W Modern Warfare czeka przede wszystkim wielki comeback trybu dla jednego gracza, który ma być najważniejszą częścią tegorocznej odsłony.

Choć multi w Black Ops 4 przyniosło sporo zabawy i jeden z najlepszych trybów battle royale na rynku, to brak single playera mocno doskwierał podczas gry. Tym bardziej cieszę się, że Infinity Ward ma w tym roku postawić na „emocjonującą i dramatyczną kampanię dla jednego gracza". Szczególnie że powrót do współczesnych realiów to pomysł, w którym wciąż drzemie spory potencjał na oryginalną opowieść.

Niegrzeczne psy

Kto w ostatnich latach wyrobił sobie opinię studia piszącego najlepsze historie? Naughty Dog, odpowiedzieć mogłoby sporo z czytelników. Kogo do zaprojektowania kampanii dla jednego gracza zatrudniono w Infinity Ward? Byłych pracowników studia stojącego za Uncharted i The Last of Us, w tym głównego projektanta TLoU, Jacoba Minkoffa. Dzięki temu **mamy otrzymać najlepszą fabułę w dziejach serii**, która ma być równie godna zapamiętania w całości, co słynny wybuch bomby atomowej z Call of Duty 4: Modern Warfare czy kontrowersyjna misja „No Russian" z Modern Warfare 2. Brzmi jak spora presja, którą Infinity Ward samo wrzuca sobie na barki przed premierą.

Inna sprawa, że to naprawdę powinno się udać – kampania dla jednego gracza ma być mroczniejsza i cięższa do tego stopnia, że twórcy zdają sobie sprawę, że nie każdemu może przypaść do gustu. Minkoff w rozmowie z Game Informerem na każdym kroku podkreślał bowiem, że będzie to inne Call of Duty – takie, w którym wróg nie zawsze nosi mundur i **to gracz będzie miał za zadanie rozpoznać i oddzielić cywili od prawdziwego zagrożenia**. Jeśli się pomyli, nie przejdzie to bez echa dla losów danego etapu. W jednej z opisywanych misji gracze neutralizowali cele w mieście – przed wtargnięciem do bloku mieszkalnego wiemy jedynie, że znajdują się w nim terroryści. Oczywiste jednak jest, że między nimi nie zabraknie cywili. – *Bardzo szybko uczymy gracza, że w tym Call of Duty będzie musiał nauczyć się rozpoznawać zagrożenia* – zastrzega Minkoff. – *To wynik naszych rozmów z konsultantami i weteranami wojennymi. Oni nie mówią o cywilach, mówią o zagrożeniach rozpoznanych i nierozpoznanych.* Stąd też podczas kampanii nie mają dziwić sytuacje, gdy ktoś wzięty za żywą tarczę, po zneutralizowaniu zagrożenia przetrzymującego go jako zakładnika, sam chwyci za broń.

Kino w twoim domu

Opis misji w mieście wyraźnie wskazuje, że przynajmniej część zabawy w kampanii dla jednego gracza będzie oskryptowana. Samo zakończenie szturmu na blok mieszkalny zakończy się na poddaszu, gdzie czeka cel zadania, który mamy wziąć żywcem. Co oznacza to w Modern Warfare? Strzał w brzuch, by unieszkodliwić, ale nie zabić. Ostatecznie kobieta zarabia jednak kulkę w głowę, a kapitan Price mówi, że dobrze zrobiliśmy. Dlaczego? Nim zagrożenie zostało zneutralizowane, próbowało sięgnąć na stół...

Ogień można wykorzystać jako osłonę.

Tryb kooperacji pojawi się w kampanii dla jednego gracza.

Jedz, pij... i strzelaj jak tamagunchi

Postacie w Call of Duty: Modern Warfare wyposażone zostały w specjalne zegarki. Pierwotny pomysł zakładał, by czas w grze wyświetlał jedynie zegarek na nadgarstku bohatera. Kiedy okazało się, że jest to rzecz łatwa w implementacji, rozpoczęła się burza mózgów – co jeszcze można tam dorzucić. Obok trackerów śledzących nasze poczynania – jak liczba kroków, tętno etc. – pojawił się także pomysł na tamagotchi. Czym tamaguncha różni się od pierwowzoru? Karmimy go... fragami. Przy każdym zabójstwie zwierzak ma wykrzykiwać „ya-ta!", ale spokojnie – dostępny będzie jedynie w trybie multi, co biorąc pod uwagę poważny i mroczny charakter kampanii dla pojedynczego gracza, nie dziwi.

Noktowizor będzie ważną częścią wyposażenia żołnierza.

Sceneria, choć miejska, ma być zróżnicowana.

Tryb dla jednego gracza ma być mroczny i pełny emocji.

do, jak okazało się po fakcie, detonatora. Gdybyśmy ślepo podążali za rozkazami, wylecielibyśmy w powietrze i... game over. Nie oznacza to bynajmniej, że w Modern Warfare będzie można strzelać do wszystkiego, co się rusza. Tutaj realizm ma być na pierwszym planie i jeśli będziemy zachowywać się jak psychopata, staniemy przed sądem wojennym, oskarżeni o ludobójstwo (co równa się oczywiście końcowi gry). W Call of Duty: Modern Warfare ma zostać zaimplementowana **zaawansowana heurystyka, na podstawie której gra ma wnioskować, czy zachowujemy się, jak przystało na żołnierza trzeźwo oceniającego zagrożenie, czy też jak szaleniec z bronią palną**.

Gra będzie sprawdzała empatię odbiorcy w większym stopniu niż jakakolwiek odsłona serii wcześniej, a sama jej struktura poskutkować ma „kinowym przeżyciem". Wziąłbym to za czcze przechwałki, gdyby w Infinity Ward nie pracowali weterani Naughty Dog. Jeśli ktoś potrafi opowiedzieć mocną historię i zaprojektować pasujący do niej, spójny świat, to właśnie ci ludzie.

Zombie? Nie, dzięki

Sporo zmian dotknęło także trybu multiplayer. Przede wszystkim na ten moment nic nie wskazuje, by w tej odsłonie Call of Duty pojawił się tryb zombie (ma nie pasować do realistycznego sznytu całości). Może to zaskakiwać, zważywszy, jak bardzo popularny był on w poprzednich odsłonach serii. Podczas rozmowy z redakcją Game Informera twórcy nie wykluczyli natomiast powrotu battle royale, na którym w dużej mierze opierało się Black Ops 4. Niczego jednak nie potwierdzili ponad obecność standardowych trybów wieloosobowych. Te mają się jednak rozgrywać na ogromnych mapach – zarówno w miastach, podziemnych kompleksach, jak i w nocy. Dwie ostatnie opcje mają wymóc na graczach aktywne korzystanie z noktowizora i wykorzystywanie otoczenia (np. sztucznego światła) w walce z wrogiem. Elementy multiplayera pojawią się także w kampanii dla jednego gracza, gdzie dostępne będą misje w co-opie.

Nowe Call of Duty jawi się jako powrót do korzeni. Większości stęsknionych wyreżyserowanej, oksryptowanej i emocjonującej wojennej opowieści wiele więcej do szczęścia nie potrzeba. No, może braku inwazyjnych mikrotransakcji w multiplayerze. O tych do tej pory było jednak podejrzanie cicho. **|CDA|**

Modyfikacja broni

Ważną zmianą w multiplayerze będzie możliwość modyfikacji broni. Każdy pistolet, karabin czy shotgun da radę ulepszyć. O ile jednak slotów na dodatki będziemy mieć łącznie pięć, to każdy element uzbrojenia da się rozwinąć w większej liczbie kategorii. Wiele więc wskazuje, że o ile nie będziemy w stanie stworzyć broni idealnej, to taką skrojoną pod nas już jak najbardziej.

PRODUCENT: HOPOO GAMES
DATA WYDANIA: 9 PAŹDZIERNIKA 2019
MULTI: BRAK

JET SET RADIO • MALOWANIE • PĘDZEL

CONCRETE GENIE

Z pędzlem dającym życie biega: Ninho

Death Stranding, The Last of Us Part II, Ghost of Tsushima – jeśli ktoś zapyta przeciętnego gracza o nadchodzące exclusive'y PlayStation 4, wymieni on najpewniej te tytuły. Idę o zakład, że w najlepszym razie co dziesiąta osoba powiedziałaby: Concrete Genie. A szkoda, bo gra maluje się w wyjątkowo optymistycznych barwach.

Danska nigdy nie stanęłoby do konkursu na najpiękniejsze miasto na świecie. Szare, mroczne, zaniedbane ulice straszą ceglanymi ścianami podupadających domów, a gdzie pomiędzy kolejnymi czynszówkami wyłania się nieco miejsca, tam pożerane jest ono przez beznamiętny beton. Właśnie w takich okolicznościach miejskiej przyrody przychodzi żyć Ashowi, młodemu chłopakowi, który od rzeczywistości ucieka w rysowanie. A przynajmniej uciekał, póki tutejsze łobuzy nie odebrały mu siłą szkicownika, by następnie wyrywać z niego kartki i rozrzucić je na wietrze.

Jako gracz stajemy przed zadaniem pozbierania wszystkich utraconych kart. Przynajmniej początkowo, bo w chwilę później okazuje się, że każda kolejna stronica przybliża nas do zdecydowanie większego i dużo ważniejszego celu.

Więc chodź, pomaluj mój świat

Artystyczną specjalizacją Asha były bowiem dżiny, czy też – jak kto woli – duszki. Po odnalezieniu przez bohatera pierwszej ze stron szkicownika w latarni morskiej znajdująca się na rysunku Luna ożywa i scala resztki zeszytu. Chłopcu zleca natomiast misję przywrócenia miastu dawnego blasku i wyrwania z szaro-betonowego marazmu, który je spowił. W tym celu powierza nam magiczny pędzel pozwalający pokrywać ściany budynków (a także dachy etc.) malowidłami.

Oczywiście gracz nie dostanie pełnej swobody, każdy z choćby odrobiną wyobraźni zdaje sobie sprawę z tego, że dzięki temu powstawałyby wprawdzie rzeczy oszałamiająco piękne, ale też szokująco głupie i niesmaczne. A zupełnie przy okazji zdecydowanie utrudniłoby to projektowanie rozgrywki developerom. **Podstawowym celem przyświecającym twórcom było więc stworzenie iluzji wolności twórczej, pomimo bardzo limitowanych możliwości dostępnych w grze.** Innymi słowy, by każde graffiti wydawało się nam nasze, niepowtarzalne i wyjątkowe.

– Staraliśmy się uzyskać idealny balans pomiędzy swobodą a asystowaniem przy każdym ruchu pędzla – mówił reżyser Concrete Genie, Dominic Robilliard. Dzięki temu do tworzenia zapierających dech murali nie potrzeba zdolności artystycznych. Podkreślane jest to zresztą brakiem jakiegokolwiek systemu oceniania malunków. Nasze ściany, nasz pędzel, nasza wizja. I nasz kontroler, bo choć gra przewidziana jest także na VR, to docelowo mamy grać za pomocą pada i każde pociągnięcie pędzla ma odpowiadać ruchom dualshocka.

...kontrolerem i w wijarze

Graffiti odgrywa zresztą w grze bardzo praktyczną rolę. Choć proces twórczy

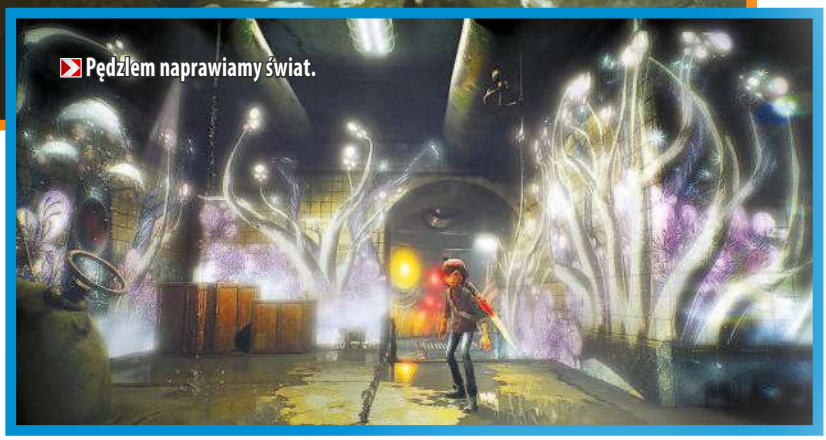
Nie wstyd chodzić z takim pędzlem na wierzchu.

Tryb foto

Twórcy zdają sobie sprawę, że najmocniejszą stroną ich gry będzie malowanie po ścianach. Nic więc dziwnego, że przewidzieli w Concrete Genie obecność trybu foto. Poza robieniem stylizowanych zdjęć pojawi się także fotografia poklatkowa – time lapsy pozwolą na odtworzenie całego procesu malowania konkretnej ściany. Mówiąc krótko – będzie co oglądać na YouTubie!

Poczekajcie, aż potraktuję tę miejscówkę pędzlem.

Moja siostra nazwała kiedyś kota Pędzel.


Pędzlem naprawiamy świat.

wygląda fenomenalnie i zwyczajnie cieszy oko, to w rzeczywistości ma służyć odradzaniu się miasta, które, jak okazuje się bardzo szybko, skażone jest postępującą z każdym dniem ciemnością. Dlatego też naszym celem jest odzyskiwanie Danski – ściana po ścianie, budynek po budynku, dzielnica po dzielnicy. Miasto jest podzielone na kilka dystryktów, zaczynamy w porcie, by stopniowo odblokowywać otwarty miniświat gry.

Aby pchać fabułę do przodu, musimy szukać przede wszystkim kart z naszego szkicownika, każda kolejna pozwala nam bowiem powiększać repertuar grafficiarskich możliwości. Aby wyczyścić dany obszar, niezbędna jest pomoc dżinów, których rysujemy i ożywiamy na ścianach. Duszki podpowiadają nam, jak pomalować daną powierzchnię, by zaświecić zawieszone na niej lampki – kiedy rozświetlimy wszystkie, budynek jest „nasz". Stwory mają też swoje konkretne wymagania – jeden chce wysoką trawę, drugi płomień ogniska, by mieć się przy czym grzać, trzeci preferowałby natomiast promienie słońca. Spełnianie zachcianek dżinów napełnia pasek supermalunku, który pozwala na usunięcie skażenia ze ścian.

Po wyzwoleniu całej dzielnicy musimy jeszcze wykonać tzw. Master Paint. Jest to swoiste pożegnanie-celebracja z danym obszarem. Rysujemy, wykorzystując wszystko to, czego do tej pory się nauczyliśmy, i tworzymy arcydzieło, przy wtórze radujących się duszków, które powołaliśmy do życia w tym dystrykcie (stwory nie przenoszą się między obszarami, jednak można będzie do nich wrócić po czasie).

Oczywiście w świecie Concrete Genie nie będziemy jedynie biegać z pędzlem na wierzchu i malować ściany. Gra zmusi nas do stawienia czoła niebezpieczeństwom – w pierwszych godzinach będziemy musieli niejednokrotnie skradać się w pobliżu wspomnianych już na początku łobuzów, wobec których okażemy się bezbronni. Czasem ruszymy głową i wymyślimy, jak pomalować okoliczne ściany, by przeprowadzić dżina z jednego końca ulicy na drugi, gdzie przyda nam się zdecydowanie bardziej w danej chwili. W dalszych częściach gry spotkamy także skażone stworki, na które przyjdzie nam zapolować, żeby nie robiły one krzywdy mieszkańcom Danski (potwory zajęły się m.in. problemem łobuzów).

Trzy życzenia

Co do jednego nie mam wątpliwości – **Concrete Genie będzie jedną z najambitniejszych pod względem artystycznym gier tego roku**. Wygląda świetnie – szare otoczenie doskonale współgra z żywą kolorystyką graffiti, a ręcznie rysowane przez grafików elementy malunków, które wyrastają spod naszego pędzla, są zwyczajnie piękne. Całości dopełniają urocze animacje dżinów i ogólne poczucie, że wszystko ma tutaj swoje miejsce i tworzy żywe, przekształcane przez gracza płótno.

By jednak nie było zbyt różowo, mam też obawy. Obawy, które wyrażę w trzech życzeniach do dżinów z Hopoo Games:

1) Chcę, by powtarzalność rozgrywki nie zabiła frajdy z zabawy.
2) Chcę, by frajda z malowania była tak duża, jak wygląda na papierze.
3) Chcę, by z ciekawym gameplayem w parze szła wciągająca fabuła.

Myślę, że nie oczekuję wiele. Drogie duszki, nie zawiedźcie mnie. |CDA|

Osobowość duszków

Rysowane na przestrzeni gry duszki mają różne umiejętności, to oczywiste. Wraz z odzyskiwaniem kolejnych kart szkicownika będziemy mogli tworzyć dżiny o wyspecjalizowanych możliwościach. Twórcy zastrzegają jednak, że bezpośredni wpływ na osobowość konkretnego stworka będzie miało to, jak go narysujemy. Jeśli na murze pozostawimy kształt przypominający psa, dostaniemy lojalnego pupila. Ostrzejsze rysy, spiczasta głowa – będziemy musieli współpracować z bytem w gorącej wodzie kąpanym.

PRODUCENT: UBISOFT QUEBEC
DATA WYDANIA: 25 LUTEGO 2020
MULTI: BRAK

OTWARTY ŚWIAT • MITOLOGIA

W świecie gry znajdziemy mnóstwo opcjonalnych miejsc czekających na eksplorację.

W trakcie przygody zmierzymy się z bestiariuszem wyrwanym wprost z greckich mitów.

GODS & MONSTERS

„Mitologię" Parandowskiego wyciąga z szafy: **Eugeniusz Siekiera**

Gdy pomysł chwyci, warto iść za ciosem i rozwinąć lub zmodyfikować sprawdzoną formułę. Wiedzą o tym ojcowie Assassin's Creed Odyssey, którzy tak rozsmakowali się w świecie antycznej Grecji, że postanowili jeszcze trochę w nim zabawić.

Nie ma jednak mowy o autoplagiacie. Mimo oczywistych podobieństw – tak tematycznych, jak i w zakresie gameplayu – Gods & Monsters nie będzie tworem pozbawionym własnej tożsamości. Ekipa Ubisoft Quebec celuje tym razem w lżejsze, bardziej baśniowe klimaty.

Wielką przygodę warto rozpocząć od rzeczy prozaicznych – wyglądu naszego bohatera. Zdefiniowane będzie jedynie imię śmiałka, wcielimy się bowiem w niejakiego Fenyksa, zapomnianego greckiego herosa. O całej reszcie zdecydujemy już sami; dzięki wbudowanemu kreatorowi w znacznym stopniu określimy fizjonomię naszej postaci i wybierzemy jej bazowy strój.

Nowe mity greckie

W tej przygodowej grze akcji przyjdzie nam zmierzyć się z misją z gatunku niemożliwych. Otóż w wyniku knowań Tyfona, jednej z najbardziej złowrogich istot w greckiej mitologii (patrz: ramka), los olimpijskiego panteonu staje się niepewny. Zeus prosi naszego herosa o ratunek, a że bogom odmawiać nie wypada, wyruszymy na Wyspę Błogosławionych, by zmierzyć się z przeznaczeniem i całą plejadą mitologicznych kreatur. Potwierdzono obecność gorgon, cyklopów i hydry, ale to oczywiście jedynie przedsmak atrakcji. Nie z każdego napotkanego przeciwnika upuścimy całą krew – **część tej barwnej menażerii będzie można oswobodzić spod zgubnego wpływu Tyfona, dając im drugą szansę i zyskując być może cennego sprzymierzeńca w dalszej przygodzie**.

Główna nić fabularna zostanie uzupełniona o szereg opcjonalnych zadań. Świat gry ma być typową piaskownicą wypełnioną po brzegi szeregiem najrozmaitszych aktywności. Nie zabraknie w nim najeżonych pułapkami podziemi, świątyń, których skarby chronione będą zmyślnymi zagadkami środowiskowymi, czy sprytnie ukrytych sekretów zarezerwowanych dla najbardziej dociekliwych obieżyświatów. Wnikliwa eksploracja pozwoli pozyskać nowy rynsztunek oraz cenne surowce.

Kanadyjska odpowiedź na Breath of the Wild.

God of War spotyka Zeldę

By wędrówka przez niebezpieczną krainę mijała w przyjemnej atmosferze, przedstawienia całej historii podejmie się sam Homer. Znany poeta i pieśniarz będzie snuł opowieść przed gromadką swych wnuków, ci z kolei będą zasypywać starca pytaniami, co powinno ożywić narrację i wpleść w nią nutkę pożądanego humoru. Podobnie jak w klasycznych odsłonach God of War, istotny będzie rozwój postaci i pozyskiwanie nowych umiejętności. Te ostatnie mają być darem od samych bogów i będziemy je otrzymywać stopniowo w miarę postępów w kampanii. Z niektórymi związany będzie konkretny przedmiot, jak chociażby buty Hermesa, które odblokują podwójny skok, ten z kolei pozwoli dostać się w nieosiągalne wcześniej miejsca lub pomoże w walce z większymi przeciwnikami (dla przykładu, by powalić na glebę cyklopa, trzeba będzie ugodzić go w oko).

Zastosowany styl graficzny dość wyraźnie odcina się od perypetii Aleksiosa i Kasandry. G&M stawia na bardziej umowną stylistykę, świat będzie odmalowany w cieplejszych, bardziej jaskrawych barwach, a zamieszkujące go postacie mają przypominać bohaterów wyrwanych z wysokobudżetowej animacji. Czyżby szykowała się nam kanadyjska odpowiedź na Breath of the Wild? Cóż... Przegrać z Zeldą to jak wygrać. Bez względu na wynik tego starcia, czekamy! |CDA|

Przyjemniaczek Tyfon

Był najmłodszym synem Gai i Tartarosa. Wzrostem miał przewyższać najwyższe górskie szczyty, głową zahaczał o gwiazdy. Potwór tak straszny, że bali się go nawet bogowie; gdy ten przypuścił atak na Olimp, niemal wszyscy uciekli w popłochu. Jedynym, który podjął walkę i ostatecznie zdołał go pokonać, był Zeus. No i ja w finale Titan Quest. Twardy skurczybyk, potwierdzam.

PRODUCENT: INTERMARUM
DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2019
MULTI: BRAK

TYCOON • PODBÓJ KOSMOSU

SPACE COMPANY SIMULATOR

Odlatuje z tej planety: **enki**

Bo powiedzmy sobie szczerze: kto by nie chciał przeżyć kilku dni w butach Elona Muska?

Bo rakietę ktoś musi najpierw zbudować.

Zanim polecisz w kosmos, musisz się rozsiąść na Ziemi.

Przez czarne dziury w budżecie i braki kadrowe do gwiazd!

Wyścig na Marsa polskiego studia Intermarum rozpoczął się już grubo ponad pół dekady temu. Wtedy to we wczesnym dostępie zadebiutował Race To Mars, czyli prototyp tego, co dziś nazywa się Space Company Simulator i co w skrócie można opisać jako „Kerbal Space Program na poważnie".

Silniki napędzane dolarami

Wyścig na Marsa ostatecznie skończył się falstartem, z nieukończoną produkcją i „negatywami" od rozczarowanych graczy, ale wraz z nadchodzącą premierą jest szansa, że SCS podniesie się z ziemi jak Falcon Heavy z Teslą na pokładzie. To gra ekonomiczna, w której, poczynając od 2000 roku, **chwytamy za ster młodej prywatnej agencji kosmicznej ze śmiałym celem wysłania człowieka na Czerwoną Planetę**. Od kilku budyneczków i platformy startowej niewiele bardziej imponującej od podwórkowej wyrzutni fajerwerków po nowoczesny kompleks naukowy i technologiczny, fabrykę oraz centrum kontroli lotów z prawdziwego zdarzenia.

Kerbale przywołałem tu nie od czapy, bo jego weterani znakomicie się tutaj odnajdą – no, może wyłączywszy ręczne sterowanie silnikami i lotkami rakiet, bo to już od nas nie zależy. Czeka nas jednak więcej papierkowej roboty. Działy badawcze, konstrukcyjne czy PR-owe będą czekać na zatrudnienie przez nas managerów i wybranie odpowiedniej ścieżki rozwoju. **Różnorodność dziedzin, na których skupimy nasze wysiłki, ma sprawić zresztą, że grę będzie warto przechodzić kilkakrotnie.** Dla przykładu dopieszczeni naukowcy zaprojektują najnowocześniejsze rakiety na rynku, ale zaniedbani majstrowie w fabryce posklejają je na srebrną taśmę klejącą. W innej rozgrywce wytresowane gwiazdy PR-u zapewnią nam znakomite kontrakty sponsorskie, ale zarobione w ten sposób pieniądze będziemy musieli wydać u konkurencji na sprzęt i plany, jeśli działy techniczne pozostawimy niedofinansowane.

Ups!

Fundusze zbierzemy głównie dzięki wypełnianiu kontraktów prywatnych i rządowych. Ot, trzeba będzie użyczyć platformy do wystrzelenia satelity czy samemu skonstruować i wysłać w przestrzeń odpowiednią maszynę. Komponenty każdej rakiety można (a nawet trzeba) dobrać tutaj własnoręcznie. Za każdym razem trzeba będzie się liczyć z możliwością wystąpienia usterki, która może opóźnić wykonanie zadania, a w najgorszym wypadku doprowadzić do katastrofy. Potencjalnie negatywnych w skutkach wydarzeń ma być zresztą więcej, łącznie z upadkiem morale grup pracowników.

Wciąż jednak warto będzie podejmować ryzyko, bo gdy tylko odkleimy się od Ziemi, przed nami stanie cały kosmos możliwości. **Twórcy zaszyli w grze cały Układ Słoneczny w realistycznej skali**, co potencjalnie zapowiada wycieczki nie tylko w najbliższe otoczenie Ziemi i Księżyca – choćby sondami kosmicznymi – ale osobiście nie pogardziłbym dalszym rozwojem tytułu w stronę futurystycznych, lecz prawdopodobnych wizji podboju naszego okołosłonecznego podwórka przez ludzkość. |CDA|

Już prawie graliśmy

Choć pisząc artykuł, miałem styczność z wczesnym buildem gry, był on jeszcze sprzed dokonanej niemal na ostatnią chwilę zmiany zasad upływu czasu. Zamiast pauzowalnego „real-time'u" twórcy zdecydowali się wprowadzić system tur, który – jeżeli tylko zostanie dobrze zaimplementowany – na mój gust znacznie zdynamizuje rozgrywkę.

PRODUCENT: OLIVER KEPPELMÜLLER
DATA WYDANIA: GRUDZIEŃ 2019
MULTI: NIE

STRATEGICZNA • WOJNA SECESYJNA

Z bliska widać niedostatki engine'u...

...ale gdy oddalimy widok, gra wypięknieje, przedstawiając działania wojenne na XIX-wiecznej mapie.

GRAND TACTICIAN
THE CIVIL WAR

Chciałby żyć i umrzeć w Dixie: **DaeL**

Mimo próśb i gróźb Creative Assembly od lat pozostaje nieprzejednane i odmawia przeniesienia serii Total War w realia wojny secesyjnej. Ale natura nie znosi próżni. Gdzie zawiodło zatrudniające kilkaset osób studio, tam powieść może się czwórce zapaleńców.

Tym bardziej że jest to czwórka autentycznych miłośników wojny secesyjnej. Prowadzeni przez Olivera Keppelmüllera, programistę z pewnym doświadczeniem w tworzeniu gier strategicznych, chcą przygotować **grę łączącą turową rozgrywkę strategiczną z symulacją pola bitwy w stylu gier od Creative Assembly**.

Wojna to zapach prochu...

Dzielni mężczyźni mają w rękach kilka solidnych atutów. Na przykład wsparcie ze strony historyków i rekonstruktorów, dzięki któremu gra ma prezentować niespotykany wcześniej realizm. Jednostki zostaną odwzorowane z niesamowitą dbałością o historyczne detale. To być może pierwsza gra, która pozwoli nam dostrzec różnice pomiędzy piechotą wyposażoną w karabiny Enfield wzór 1863 i Springfield wzór 1855. Zapowiada się gratka, szczególnie dla miłośników militariów, rozkochanych w dziwacznych wynalazkach z okresu wojny secesyjnej, takich jak dwulufowy, dziesięciostrzałowy rewolwer Le Mat albo pistolet-miecz Elgin.

Realistycznie odwzorowane ma być również morale jednostek, którego spadek będzie uzależniony nie tylko od aktualnej sytuacji na polu bitwy, ale również czasu trwania działań wojennych i tego, co dzieje się w rodzimych stanach, w których sformowano dany pułk. Developerzy zapewniają też, że oddadzą prawdziwy schemat organizacyjny wojsk Unii i Konfederacji, pozwalając graczom decydować o stopniu autonomii poszczególnych pododdziałów wchodzących w skład naszych dywizji. A kluczowe dla zwycięstwa ma być to, co zaważyło na losach prawdziwej wojny secesyjnej, to znaczy zabezpieczenie linii kolejowych i dróg zaopatrzenia dla armii.

...ale i przykre widoki

I pewnie każdy miłośnik historii zaciera już ręce, pogwizdując (w zależności od preferencji) „Battle Hymn of the Republic" albo „I Wish I Was in Dixie", ale jest pewien szkopuł, o którym trzeba wspomnieć – oprawa wizualna. Bo choć do udźwiękowienia nie można mieć zastrzeżeń, a gra ma posiadać całą bazę wojennych piosenek nagranych przez grupy rekonstruktorskie, to w kwestii grafiki już tak różowo nie jest. Tak długo, jak obserwujemy sytuację taktyczną z oddalenia, jest w porządku. Pole bitwy ich starcia na XIX-wiecznej mapie. Od symulatora oczekujemy, że pozwoli nam napawać się walką z bliska, wąchać zapach czarnego prochu i wsłuchiwać się w rytmiczny stukot kartaczownic Gatlinga. Tyle tylko, że z bliska gra nie wygląda dobrze. Przenosi nas w przeszłość, ale niekoniecznie do lat 60. XIX stulecia. Prędzej jakieś 15 lat wstecz.

Nie ma co owijać w bawełnę, **pole bitwy w wersji pre-alpha daje po oczach mocniej niż kwas solny, który Unia chciała rozpylić przed okopami Konfederatów**. Żołnierze reprezentowani są nie przez trójwymiarowe modele, ale kiepsko animowane dwuwymiarowe sprite'y. Próżno szukać tu ciekawych efektów świetlnych czy ładnych tekstur. I choć można argumentować, że sfera wideo nie jest w tytułach strategicznych najważniejsza, to jednak każdy ma prawo czuć się rozczarowany prezentacją gry. Na szczęście produkcja wciąż jest w fazie pre-alpha i nawet jeśli Oliver Keppelmüller dotrzyma obietnicy wydania pełnej wersji do końca 2019 roku, to wiele może się w te kilka miesięcy zmienić. Czego – powoli przeżuwając tytoń – sobie i wam życzę. |CDA|

Chałupniczy Total War dla fanów wojny secesyjnej.

przedstawione jest w sposób stylizowany na mapę z epoki, co fantastycznie współgra ze świetnie zaprojektowanym interfejsem. Ale nie po to prowadzimy na wojnę tysiące rekrutów, by oglądać

Historia alternatywna

Gra, która próbuje naśladować serię Total War, musi pozwolić nam na popuszczenie wodzy fantazji i stworzenie historii alternatywnej. W Grand Tactician: The Civil War będziemy więc mogli rozegrać kampanie ze zmienionymi parametrami historycznymi, w których w wojnę angażują się mocarstwa europejskie, albo Lincoln przegrywa wybory w 1864.

GREEDFALL

PREMIERA JUŻ 10 WRZEŚNIA

UKSZTAŁTUJ LOSY NOWEGO ŚWIATA

ODKRYJ TAJEMNICZY ŚWIAT

WPŁYWAJ NA LUDZI I PODEJMUJ WAŻNE DECYZJE

DOŚWIADCZ KLASYCZNEJ ROZGRYWKI RPG

18+ www.pegi.info

SPIDERS

FOCUS HOME INTERACTIVE

PS4 XBOX ONE

WWW.GREEDFALL.COM

© 2019 Greedfall, developed by Spiders Studios, published by Focus Home Interactive. Greedfall is a registered trademark of Focus Home Interactive.

- PRODUCENT: ID SOFTWARE
- DATA WYDANIA: 22 LISTOPADA 2019
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA OTWARTE TESTY LUB PREMIERĘ
- MULTI: CO-OP DLA TRZECH OSÓB

FPS • DEMONY • SINGLE PLAYER • MULTIPLAYER

DOOM ETERNAL

JUŻ GRALIŚMY!

Tańcował z demonami: **Krigore**

Nie spodziewałem się, że Doom może być jeszcze szybszy, jeszcze bardziej wymagający i chlustający posoką. A jednak! Udostępnione na londyńskim QuakeConie demo spodobało mi się na tyle, że przechodziłem je aż czterokrotnie.

Przede wszystkim jednak Doom Eternal udowodnił co innego. Bez cienia wątpliwości mogę stwierdzić, że **ta gra nie będzie bezmyślną strzelaniną**. By przechodzić kolejne lokacje, należy wykazać się zręcznymi palcami, wyobraźnią przestrzenną, ale i umiejętnością planowania następujących po sobie kroków – czym Eternal zbliża się do najstarszych, klasycznych odsłon gry. Tyle że tu będziemy musieli korzystać z zupełnie innych sztuczek.

Rozpruwać, by zyskać

Założenie w Doom Eternal jest proste: jeśli ci, drogi graczu, nie idzie, to jest to tylko i wyłącznie twoja wina. Ot, nie pomyślałeś, zaszarżowałeś, dostałeś bęcki. Tu nie chodzi o tępą agresję i ładowanie się w środek burzy, gdzie piekielny pomiot naszą postać zwyczajnie przeżuje i wypluje. Receptą na świetną zabawę i długie życie jest korzystanie z pełni możliwości postaci i uzupełnianie zdrowia, pancerza i amunicji bezpośrednio podczas walki.

Nadwątlone siły życiowe najprościej podreperować przy użyciu piły łańcuchowej. Jeśli tylko mamy paliwo, możemy przegryźć się zębami tego urządzenia przez mięso wroga z piekieł – a z jego trzewi wraz z krwią buchnie cała fontanna dobroci w postaci apteczek czy paczek z amunicją. Podobnie jest z miotaczem ognia. To nowość w Doom Eternal: prowadzony przez nas bohater – niczym Predator w klasycznej serii filmów SF – ma na ramieniu wysuwane działko. Nie razi ono jednak wrogów plazmą, tylko ogniem. Jeśli tylko podpalimy przeciwnika, a potem potraktujemy go dowolną z broni, pozostawi on po sobie elementy pancerza.

Znajdźki – choć w zdecydowanie mniejszej liczbie – wypadają też z trucheł przeciwników potraktowanych klasycznymi finisherami. Jeśli wystarczająco długo okładamy wroga, staje się on podatny na zakończenie jego smutnego żywota w walce wręcz. Podbiegamy wówczas do niemilucha, a Doom Slayer nieskromnie wręcz chwali się fantazją, znajomością anatomii, a nierzadko nawet tym, że w przerwach między Marsem a piekłem grywał w Mortal Kombat. Na nieszczęście tych biednych piekielnych maszkar. **Jest krwawo, widowiskowo**, a gdy wykonamy kilka takich sztuczek, zyskujemy możliwość posłużenia się wzmocnionym ciosem kończącym, który razi wszystkich przeciwników dookoła.

Wszystkie te wyżej wymienione sposoby, jak również porozkładane na każdej lokacji zasobniki ze zdrowiem, pancerzem i amunicją, sprawiają, że zabawę można tu sobie nie tyle precyzyjnie rozpisać na kolejne, następujące po sobie określone kroki, ile walczyć i na bieżąco reagować na wskazania interfejsu. Brakuje życia? No to ciach piłą. Pancerz? Grillowanie płomieniem i salwa. Wystarczy pomyśleć i wystarczająco szybko zareagować. Inną sprawą jest, że takie rozplanowanie rozgrywki zmienia nieco charakter zabawy. Nawet na średnim poziomie trudności chwila nieuwagi kosztuje życie. Jeśli więc chcemy sobie ot, tak bezstresowo postrzelać, to – śmiem przypuszczać – najpewniej trzeba będzie chwilę podumać, potem schować do kieszeni dumę i Dooma odpalić na easy.

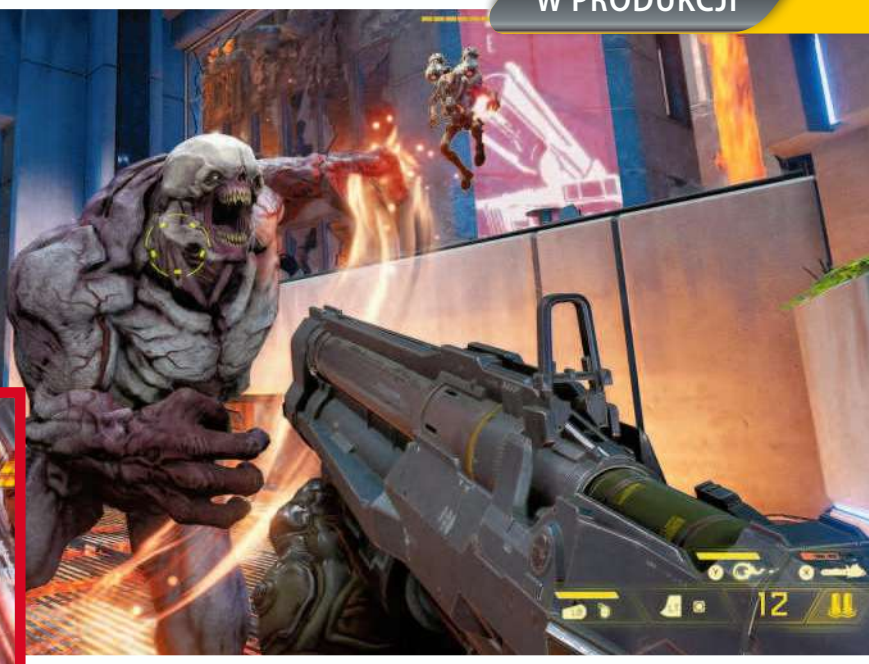
Samotnie przeciw piekłom

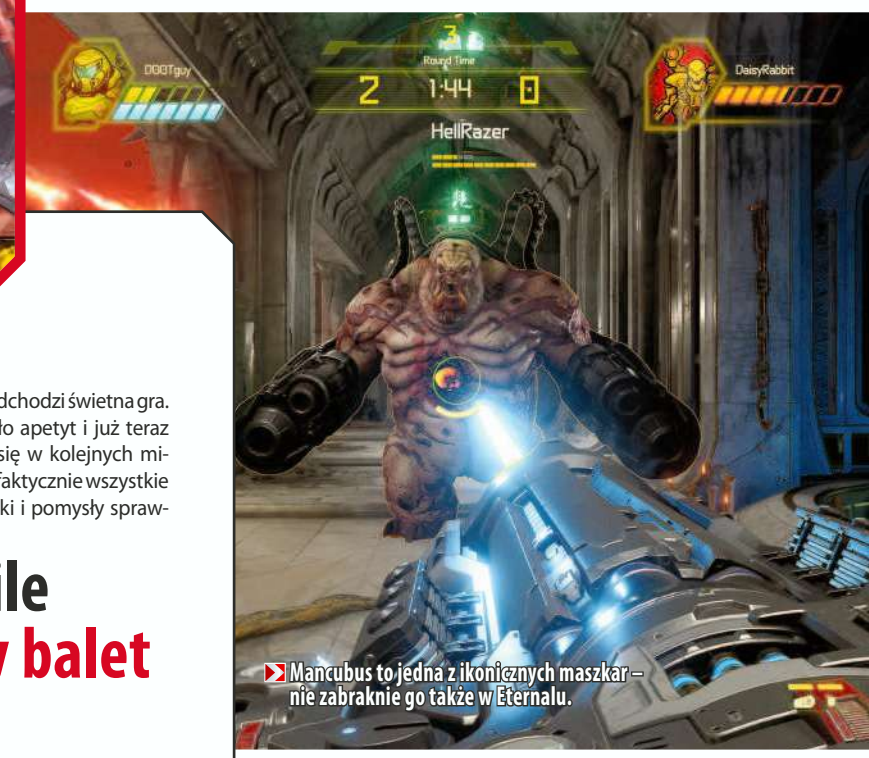
O ile fragment kampanii dla samotnego gracza przeszedłem wielokrotnie i z wielką przyjemnością, o tyle już w multi nie można było podczas QuakeConu pograć. A szkoda, bo tryb o nazwie Battlemode wygląda bardzo ciekawie: to zmagania trójki graczy, z których jeden wciela się w Doom Slayera, dwóch pozostałych – w wybrane przez nich demony. Twórcy zdecydowali się na tę dość drastyczną zmianę formuły, gdyż w wydanym już trzy lata temu Doomie tradycyjny w swym kształcie moduł multi nie przypadł graczom do gustu.

Battlemode ma czerpać bezpośrednio z kampanii single player. Dostaniemy więc możliwość pokierowania sporą częścią

Biegając w sieci za Doom Slayerem, będziemy mogli korzystać z pomocy sterowanych przez komputer sojuszników.

Tryb multi będzie okazją do spoglądania na pole walki z perspektywy demonów.





Mancubus to jedna z ikonicznych maszkar – nie zabraknie go także w Eternalu.

maszkar, które tam gromiliśmy – to więc również unikatowa możliwość spojrzenia na arenę z zupełnie innej perspektywy. Zasady zabawy są dość proste: wygrywa ta strona, która ukatrupi przeciwną – tyle że rozpoczynający zabawę pogromca piekieł po śmierci pierwszego z przeciwników ma jedynie 20 sekund, by pozbyć się drugiego, inaczej wcześniej ukatrupiony demon wraca do gry z połową życia. Żeby jednak nie było zbyt trudno, gracz prowadzący Doom Slayera startuje z kompletem uzbrojenia i od początku może grzać z niemal wszystkich pukawek. Niemal, bo takie BFG dostaniemy dopiero w finałowej rundzie, gdzie ważą się losy całego meczu. Demony z kolei mogą posługiwać się indywidualnymi zdolnościami (Mancubus np. stawia zasłony dymne), przyzywają także towarzyszących im i sterowanych przez komputer pomocników – w tym nawet barona piekieł w ostatnim starciu. Multi bez wątpienia będzie ciekawe, ale czy grywalne – trudno w tej chwili powiedzieć.

Za to **kampania single prezentuje się przednio**: tutaj z pełną odpowiedzialnością można rzec, że nadchodzi świetna gra. Demo tylko zaostrzyło apetyt i już teraz chciałbym zanurzyć się w kolejnych misjach i sprawdzić, czy faktycznie wszystkie te możliwości, sztuczki i pomysły sprawdzają się na dłuższą metę. Doom Eternal będzie piekielnie szybką i wymagającą grą – to pewne. Ale czy pomiędzy tym wszystkim znajdzie się jeszcze miejsce na choćby zadowalającą historię? O tym przekonamy się pod koniec listopada. |CDA|

To nie tyle szaleństwo, ile sprawnie przygotowany balet między demonami.

CIESZY

- **soczysta, wyjątkowo wartka akcja!**
- **efekty ostrzału widoczne na demonach**
- **mnóstwo możliwości związanych z walką i poruszaniem się**
- **wrogowie to chodzące zasobniki z życiem, amunicją i pancerzem**
- **świetna grafika**

NIEPOKOI

- **konieczność pozyskiwania zasobów z demonów zmienia nieco charakter gry – ale czy to wada?**

Jeszcze jedna szansa

W podbramkowych sytuacjach, gdy polegniemy, od wczytania ostatniego punktu kontrolnego uratuje nas... dodatkowe życie. To element niby kojarzony z czasami szesnastobitowców – okazuje się jednak, że sprawdza się wyśmienicie również w przypadku współczesnej i wyjątkowo szybkiej strzelanki. To takie koło ratunkowe, które pozwala złapać drugi oddech: w momencie śmierci postaci obraz na chwilę robi się czarno-biały, potem nasza wcześniej powalony bohater podnosi się i możemy kontynuować walkę. Pozwala to np. dobić wyjątkowo irytującego przeciwnika lub uratować skórę w chwili, gdy przez błąd lub nieuwagę głupio zginiemy. To również spora oszczędność czasu, gdyż nie musimy przebijać się przez te same lokacje. Dodatkowe życie ma tu postać unoszącego się w powietrzu i zazwyczaj dość zmyślnie schowanego charakterystycznego hełmu Doom Slayera – na pewno warto się za nim rozglądać!

- PRODUCENT: UNFROZEN
- DATA WYDANIA: II KWARTAŁ 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (90 ZŁ) LUB DEMO NA ITCH.IO
- MULTI: BRAK

TAKTYCZNA • RPG • NIEUMARLI • DARKEST DUNGEON

IRATUS
LORD OF THE DEAD

JUŻ GRALIŚMY!

Pali kadzidła na ołtarzu ku czci Red Hook: **9kier**

W branży najbardziej cenię sobie innowacje. Iratus: Lord of the Dead ociera się natomiast o plagiat Darkest Dungeon i jest mi to bardzo nie w smak.

Przede wszystkim ze względu na olbrzymi szacunek, jakim darzę Red Hook. Ekipa stworzyła tytuł tak grywalny, że spędziłam z nim 148 godzin i od czasu do czasu nadal go odpalam. **Iratus: Lord of the Dead jest od Darkest Dungeon gorszy pod niemal każdym względem.** Nie dorasta mu do pięt w kwestii stylu graficznego i stylu w ogóle, narrator stara się za bardzo, muzyka jest niezapamiętywalna i wydaje się mieć zbyt duży rozmach względem rozgrywki, mechanika starć nie jest nawet w połowie tak angażująca i przyjemna. Gdyby nie modyfikacje oraz dodatkowe mechanizmy odróżniające go od swego idola – choćby sam fakt, że produkcja osadza gracza w roli złego nekromanty tworzącego nieumarłych wojowników z kawałków ciała poległych wrogów – w ogóle nie byłoby sensu tego rosyjskiego tworu odpalać. Przynajmniej na razie, bo do premiery jeszcze sporo się może zmienić.

Jestem bardzo ciekawa, co Red Hook ma do powiedzenia w kwestii Iratusa, chociaż pewnie zbyt jest zajęte przygotowywaniem sequela Najmroczniejszego lochu, by zajmować się nieprzesadnie utalentowanymi naśladowcami. Trochę nawet współczuję Unfrozen, bo oba tytuły będą miały premierę w przyszłym roku i nie mam wątpliwości co do tego, kto wyjdzie z tego starcia zwycięsko. Dziwię się tylko, że takiego klona wziął pod swoje skrzydła duży wydawca – Daedalic.

Szkielet to moja ulubiona klasa, która po rozwinięciu jednej zdolności ma 4% szans na zabicie kogoś podczas ataku.

Crypt of the NecroMancer

W temacie zapożyczeń w oczy kłuje najbardziej wyrwana żywcem z Darkest Dungeon, bazująca na pozycjonowaniu postaci w rzędzie mechanika walki. Miejsce, w którym stoi nieumarlak, wpływa na to, jakich będzie mógł używać umiejętności (każdy ma sześć, z czego jedna to zdolność specjalna, wymagająca użycia zdobywanych w trakcie starć punktów gniewu) oraz kogo z przeciwnej drużyny będzie w stanie atakować.

W tej roli, oczywiście, oddziały ludzkich żołnierzy, podczas gdy po twojej stronie staną banshee, zjawy, cycate łuczniczki wypuszczające ogniste strzały, wyposażone w działa zombiaki, odblokowywane z czasem licze i mumie, a także inne tałatajstwa sklejone wcześniej przez tytułowego Iratusa z człowieczych serc, kości czy kawałków ciała. Mechanika to dość satysfakcjonująca, zwłaszcza że poszczególne rodzaje nieumarłych tworzy się ze zróżnicowanych kombinacji składników. Jednak docelowo to właśnie ona – w połączeniu z brakiem możliwości grindowania – okazała się najbardziej niedopracowanym pomysłem, nieraz uniemożliwiając mi dalszą zabawę. Jako że komponenty do craftingu bierze się z poległych przeciwników, wystarczy zawalić starcie z bossem kilka razy, żeby nie mieć z czego budować kolejnych wojsk i zablokować jakikolwiek progres. W przeciwieństwie do Darkest Dungeon, w którym zawsze pozostaje opcja grindu, w Iratusie brak zasobów oznacza w zasadzie konieczność rozpoczęcia od zera – bez żadnego „game over" na ekranie, za to ze smutną koniecznością pogodzenia się z tym, że już nic nie da się zrobić.

Szaleństwo się nie opłaca

Wszystko dlatego, że **rozległe mapy, z ujawnionymi od początku lokacjami** – w tej roli choćby potyczki, trumny z nieumarłymi do wyjęcia, darmowe doświadczenie, ołtarze do poświęcania minionów za artefakty, a także skrzynki ze skarbami czy drobne wydarzenia fabularne jak możliwość przeczytania zwoju za manę bądź zaatakowania grupki ludzi – nie pozwalają zawracać z raz obranej ścieżki, a powrót do bazy nie oznacza końca misji, lecz możliwość przegrupowania wojsk. Wprawdzie wrogowie polegli w zwykłych starciach nie odradzają się i po ponownym przybyciu w to samo miejsce okazuje się, że ich oddział jest już przetrzebiony, ale już **pilnujący wyjścia z lochu boss oraz jego świta zawsze zaczynają walkę w pełni zdrowia** – nawet jeżeli chwilę wcześniej pokonałam go, ale nie ukończyłam walki, bo ubiły mnie jego trepy. (Jeden z najsmutniejszych momentów w historii mojego grania w cokolwiek).

Poziom trudności jest wysoki – już pierwszy boss jest naprawdę wymagający,

Takie Darkest Dungeon, tylko gorsze.

Budynki cmentarza dają różne bonusy, ale „pracują" w nich miniony.

a potem na gracza czekają kolejne piętra – co akurat mi nie przeszkadza, ale Iratus: Lord of the Dead ma jeszcze **problemy z balansem**. Raz zdarzyło mi się zostać zaatakowaną za 3,5 tysiąca obrażeń, podczas gdy postacie nie zadają zwykle powyżej stu, więc mój bohater zginął na miejscu – najprawdopodobniej ze względu na buga. Niezbalansowane wydają się zwłaszcza (chyba że po prostu nie potrafię z nich korzystać) „ataki stresowe", czyli te mające na celu obniżenie poczytalności przeciwników. Wśród możliwych efektów są buffy i debuffy (wcale nie zostało to zerżnięte od Red Hook!), chęć ucieczki, a nawet ryzyko śmierci. Odnoszę jednak wrażenie, że ta taktyka średnio się opłaca. Miło, jeśli wróg będzie miał 75% szans na zaatakowanie kolegi z drużyny, ale zdarzało mi się to stosunkowo rzadko, częściej oferując po prostu minusy do statystyk. Zazwyczaj czułam, że fioletowe ataki to zwyczajnie strata tury, zwłaszcza że wzorem Darkest Dungeon nie ma tutaj żadnego wskrzeszania po starciu i można sobie co najwyżej stworzyć pierwszopoziomowego przedstawiciela tej samej klasy.

Wariacja na temat Darkest Dungeon.

All we want to do is eat your brains!

Nieumarli wbijają kolejne poziomy i rozwijają umiejętności przedstawione na prostym drzewku, za każdym razem ulepszając lub modyfikując jedną z nich. Mózgi wypadające czasem z wrogów pozwalają na szybki awans, ale pojawiają się rzadko, nawet po zwiększeniu prawdopodobieństwa za pomocą jednej ze zdolności Iratusa. Nekromanta bowiem również zdobywa doświadczenie i rozwija talenty z czterech różnych kategorii takich jak alchemia (wpływająca na liczbę i jakość komponentów, a także pozwalająca choćby podmieniać je w już istniejących nieumarłych) czy destrukcja (zaklęcia rzucane w trakcie walki). Kolekcjonuje też elementy ekwipunku, które po założeniu dają rozmaite efekty – na przykład buff dla wojowników, trwający dopóki nie zostaną zranieni, obrażenia w losowego bohatera po skorzystaniu z czaru czy dodatkowe składniki craftingowe, jeśli w walce brały udział postacie na konkretnym poziomie.

Za pomocą specjalnej waluty można także rozwijać samą bazę, a konkretnie cmentarz. Niektóre z ośmiu dostępnych tam lokacji – jak bardzo przydatny dom pogrzebowy pozwalający leczyć zranione stwory – są dostępne od razu, inne trzeba odblokować, poświęcając nieumarłego wojownika. Arena pozwala levelować bohatera bez udziału w walce, martwe jezioro znajdować losowe przedmioty, a biblioteka daje Iratusowi dodatkowe doświadczenie po każdej potyczce. Poza cmentarzem mag ma dostęp także do stołu alchemicznego, gdzie destyluje, transmutuje i tworzy ekstrakty – a tłumacząc mroczne arkana na plebejski, po prostu bawi się komponentami, tworząc inne składniki lub zwiększając ich rzadkość.

Być może myślisz sobie teraz „cholera, to całkiem sporo nowych mechanizmów i nijak kalka Darkest Dungeon!", ale pamiętaj, że większość czasu spędzisz, ścierając się z przeciwnikami w turach, a tu innowacji jest jak na lekarstwo. Choć bawiłam się nie najgorzej, to płatny mod do Najmroczniejszego lochu w chwili pisania tej zapowiedzi jest od produkcji Red Hook tańszy o 9 zł. Mając do wyboru oba tytuły, polecam puknąć się w czoło i wybrać grę, której nie bez powodu wystawiłam w piśmie 9+. |CDA|

CIESZY
- **satysfakcjonujący crafting wojowników**
- **rozwój postaci i samego nekromanty**
- **mechanika walki...**

NIEPOKOI
- **...niestety zerżnięta z Darkest Dungeon**
- **oprawie i narratorowi brakuje duszy (bo nieumarli, hyhy)**
- **tu i tam brakuje balansu**

- PRODUCENT: RIOT GAMES
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- JAK ZAGRAĆ: ŚCIĄGNĄĆ KLIENTA LOL-A
- MIKROTRANSKACJE: KOSMETYKA (AVATARY)

SIECIOWA • AUTOSZACHY • LEAGUE OF LEGENDS

JUŻ GRALIŚMY!

TEAMFIGHT TACTICS

Chwyta szpatułkę: **enki**

Niejeden mógłby złapać się za głowę, widząc w dziale zapowiedzi tekst o wersji beta zaledwie jednego trybu dziesięcioletniej darmowej gry. Istnieje jednak co najmniej 4,5 miliona argumentów na to, by o Potyczkach Taktycznych porozmawiać.

Taką właśnie liczbę bowiem, używając najprostszej arytmetyki, można wykoncypować, podglądając zgromadzone na jednym z zewnętrznych serwisów internetowych statystyki graczy uczestniczących w meczach rankingowych. Jeżeli dodać do tego jeszcze tych, którzy pogrywają jedynie w „normale", rysuje nam się obraz dosyć sporej rzeszy LoL-owych autoszachistów. Nowy gatunek (więcej pisałem o nim w poprzednim numerze) ruszył z kopyta!

Stara wojna na nowo

Teamfight Tactics, przy tym wszystkim, start miał rwany i kulawy. Przynajmniej w porównaniu z konkurencją, która oparła zasady rozgrywki, a także archetypy postaci na modzie do Doty 2. Auto Chess i Dota Underlords miały dzięki temu na czym się oprzeć, ale i sprawiło to, że do dziś obie gry więcej łączy, niż różni. Riot zbudował zaś swój pomysł od zera – porzucił kwadratowe pola na rzecz heksów, zmienił zasady rządzące dobieraniem postaci na początku oraz wprowadził autorski system składania przedmiotów. W wyniku tego wszystkiego po kilku tygodniach pogrywania w Underlords przerzuciłem się wreszcie na stałe na TFT i zamiast pisać książki wieczorami, siedzę teraz wkurzony i patrzę, jak kolejne przemaglowania w mecie co patch dają w kość mojej pozycji w grach rankingowych. **Ale oderwać i tak się nie mogę.**

Zasady są znane: ośmioro graczy dołącza do wspólnej rozgrywki z pulą stu punktów życia i wielkimi nadziejami na końcowy sukces. Potem, niczym na targu niewolników, ich awatary okrążają karuzelę losowych czempionów, z których każdy próbuje dobrać sobie kogoś do pierwszej rundy (a jeżeli nie kogoś, to przynajmniej dzierżony przezeń przedmiot). Kolejne rundy przeciwko stworom AI służą zgromadzeniu losowego ekwipunku lub dodatkowej kasy, a starcia z graczami to już walka na śmierć i życie – ten, kto przegra, traci proporcjonalną do pozostałych przy życiu jednostek wroga liczbę HP. W mocy pozostaje przy tym najważniejsza zasada autoszachów – zawodnicy tylko kompletują i wystawiają swoje drużyny na planszę, starcie odbywa się zaś automatycznie.

Napoleon by grał

Jak tu grać, gdy o wszystkim decyduje los? Jak zwykle, pomagając mu, gdzie tylko się da. Jeden sposób to dokupywanie takich czempionów, którzy wspólnie stworzą synergię – czy to pod względem pochodzenia, czy klasy. Jako że postacie wykupowane są ze skończonej, dzielonej między wszystkimi graczami puli, warto podglądać drużyny rywali, żeby przypadkiem nie ładować się w kompozycję, którą ma już ktoś inny, i to w lepszym stanie. Przykład z moich dwóch ostatnich gier: pierwszą przegrałem z kretesem, mierząc się na łuki z innymi ekipami łowców. Drugą ukończyłem na drugim miejscu, zgarniając z puli większość Pyke'ów i Evelynn, i tylko szczęśliwie wypasiony (i ustawiony) Draven rozniósł mnie w ostatnich rundach.

To zresztą dowód na to, jak **niebanalne znaczenie ma odpowiednia pozycja na planszy**. Naturalnym jest, że rycerza raczej postawimy przed łuczniczką, a nie na odwrót, ale już od tego, w którym miejscu dokładnie ustawimy bohatera z przedmiotem Zefir, zależy, kogo z przeciwnej strony całkowicie wyłączymy na kilka pierwszych sekund walki. A ileż razy schowałem kogoś głęboko na tyłach, by okazało się, że przez krótki zasięg przez długie sekundy po prostu stał zablokowany i nic nie robił?

Masz mój miecz!

Ekonomia? Jako żywo! Pomiędzy rundami można przeloso-

BOSKA SZPATUŁKA

Szpatułka Urfa to unikatowy joker wśród przedmiotów. Choć sama w sobie nic czempionowi nie daje, po połączeniu z innymi przedmiotami zyskuje możliwość nadania komuś dodatkowej klasy (na przykład kiedy potrzebujemy na planszy trzeciego czy szóstego demona do aktywowania synergii). Jeżeli jednak los pozwoli odnaleźć i połączyć dwie z nich ze sobą, ów przedmiot pozwoli za darmo dodać jeden cały slot na postać na planszy, co bywa niezwykle pomocne w budowaniu kompozycji.

Moja ekipa asasynów i osiłków z Pustki była mocna w tym meczu... ale dostała baty w finale.

Pierwszeństwo wyboru mają gracze o niższej liczbie punktów zdrowia.

Ostatecznie, żeby brylować w górnych kilku procentach graczy na serwerze, trzeba na bieżąco śledzić **cotygodniowe patche i zmiany balansu rozgrywki**. Tam, gdzie jednej środy polem walki rządziły demony i yordle, kolejnej mogą to być rycerze i magowie.

W równej mierze co synergiami rozgrywka stoi tu sprzętem, który kompletujemy z części składowych. Każdy pionek może „nieść" trzy elementy lub skończone itemki, a to, komu, co i kiedy wsadzimy w garść, potrafi obrócić

Nowe, strategiczne podejście do uniwersum LoL-a.

wywać za golda podsuwane do zakupu zestawy czempionów. Wytrawny strateg wybierze jednak odpowiedni moment do oszczędzania (każde dziesięć sztuk złota na koncie daje jedną dodatkową w ramach odsetek na koniec bitwy) i przyspieszania levelowania (nie tylko aby móc wystawić szerszy skład, ale również by machina losująca chętniej podsuwała najrzadsze jednostki).

przebieg meczu o 180 stopni. Z tym zastrzeżeniem, że łapy czempionów są niebywale lepkie – raz przydzielonych fantów nie oddadzą, chyba że ich sprzedamy. Wszystko to, na co mamy wpływ podczas rozgrywki, czyni Teamfight Tactics, podobnie jak sam gatunek autoszachów, tak zaskakująco głębokim taktycznie i satysfakcjonującym dla myślącego gracza. Gra nie daje przewagi tym, którzy dłużej grają, a tym bardziej, którzy decydują się na zakup fikuśnych awatarów. **Porażki nie bolą aż tak bardzo, a zwycięstwa są słodsze niż gdziekolwiek indziej.**

Jeszcze LoL będzie trybem TFT!

Riot zdążył już przyklepać Teamfight Tactics jako punkt programu, który zostanie w LoL-u na stałe. Zachęciło to zresztą drużyny esportowe już teraz do angażu co lepszych graczy – czy to do występowania w przyszłości w turniejach, czy to streamowania rozgrywki na żywo w ich barwach. W nowym środowisku znakomicie odnalazły się niektóre emerytowane gwiazdy LoL-a pokroju Scarry czy Tabzza. Ja, choć zdecydowanie bardziej utożsamiam się ze słowem „emerytowany" niż „gwiazda", również odpalam teraz klienta w zasadzie wyłącznie dla TFT (i podobnie jak wiele lat temu przy okazji „tradycyjnego" LoL-a po długich namowach zachęciłem do gry również 9kier). Dlatego też polecam tym, którzy już dawno temu postawili kreskę na czempionach z Runeterry, odkurzyć LoL-a, zapuścić Potyczki Taktyczne na grę lub dwie i sprawdzić (jeszcze zanim poznamy nieuchronnie nadchodzącą bijatykę z uniwersum), jak można kreatywnie zmiksować znane motywy. **|CDA|**

CIESZY

- ⊞ **dobre, autorskie autoszachy**
- ⊞ **znani bohaterowie w nowej roli**
- ⊞ **błyskawiczny rozwój**

NIEPOKOI

- ⊟ **brak samouczka**
- ⊟ **duże wahania balansu po patchach**

PRODUCENT: DECK13
DATA WYDANIA: 24 WRZEŚNIA 2019
JAK ZAGRAĆ: CZEKAĆ NA PREMIERĘ
MULTI: BRAK

SOULSLIKE • EGZOSZKIELETY • MIASTO

JUŻ GRALIŚMY!

THE SURGE 2

Wciąga stalowe gacie: **enki**

Już za kilka tygodni ponownie oblepimy ciała metalem i ruszymy w soulslike'owy tan z przetworzonym złomem w dłoniach. Obyśmy się tylko o nic nie potknęli.

Trzeba umieć walczyć z głową.

THE SURGE 2

Strzeli i pomaluje

Dosyć szybko zyskujemy w grze dostęp do podfruwającego drona, który okazuje się pomocny zarówno przy ostrzeliwaniu odległych celów (np. w postaci min czy wieżyczek), jak i obsmarowywaniu ścian tagami i graffiti, czyli kolejną tutejszą wariacją na temat zostawiania sobie nawzajem przez graczy wiadomości w świecie gry.

Developerzy z Deck13 dołożyli starań, żeby przy produkcji swego najnowszego dzieła jak najmniej podstawiać sobie samym nóg. Sequel The Surge ponownie wrzuci nas w świat postapokaliptycznej przyszłości, gdzie utrzymywanie bliskich związków pomiędzy własnym ciałem a maszynami wydaje się najlepszą receptą na długowieczność. W odróżnieniu od „jedynki" tym razem sami stworzymy sobie bohatera lub bohaterkę (ani Warren, ani jego historia, umówmy się, nie podnosiła szczególnie ciśnienia krwi). Akcja natomiast zawiąże się w momencie katastrofy lotniczej w mieście Jericho, z której jako jedyni wyjdziemy żywi... i od razu zostaniemy wrzuceni do więzienia.

Tego nie ma w podręcznikach...

Pierwszoplanową rolę w grze odgrywać będą ulice wyżej wymienionego miasta – wąskie i w większości zniszczone, ale za to dzięki temu w prosty sposób umożliwiające developerom blokowanie przejść i późniejsze otwieranie skrótów z drugiej strony. Deck13 wciąż trzyma się wypracowanych przez FromSoftware ram gatunkowych co do linijki. Oprócz pogmatwanych przejść mamy zatem również odradzanie się wrogów po skorzystaniu przez nas ze stacji medycznej (czyli tutejszego „ogniska"), a także rygor stałego kontrolowania staminy. **Po tylu latach trudno nie odnieść wrażenia, że wszystko to zrobiło się już stare i sztuczne** – tym bardziej jeśli scenarzyści nie kwapią się do uzasadnienia takiego stanu rzeczy, a projektanci poziomów ułatwiają sobie robotę, ustawiając w obskurnych slumsach futurystyczne i znakomicie działające windy antygrawitacyjne.

Zaryzykuję jednak przy tym stwierdzenie, że ci gracze, którzy polubili The Surge, zapałali afektem do gry ze względu na tych **kilka udanych nowości gatunkowych, które „dwójka" jeszcze bardziej rozwija**. W kwestii potyczek są to przede wszystkim dodatkowy zasób, którym powinniśmy sprawnie zarządzać – naładowanie baterii – a także możliwość zarówno celowania w określone części ciała wrogów, jak i kierunkowego parowania ciosów.

...i nie mówią o tym w szkołach...

Akumulator ładujemy, zadając i przyjmując obrażenia. Każdy naładowany segment można zużyć na coś pożytecznego – a to odpalenie leczącego implantu, a to wykonanie finiszera owocującego dropnięciem jakiegoś brutalnie odseparowanego od oponenta przerośniętego szczyoryka. Niestety zgromadzony ładunek dosyć szybko się ulatnia (czyli mamy raczej do czynienia z kondensatorem?), więc warto pamiętać o tym, żeby zawsze, gdy jest to możliwe, zamieniać energię na dodatkowe ładunki. **Wszystko to każe wykonywać jeszcze więcej manipulacji gałkami i przyciskami podczas walki, co mnie akurat pasuje w sam raz.**

...że to miasto (hu!), to miasto (ha!)

Wczesna wersja, którą ogrywałem, podpadła mi przy tym w kilku miejscach, każąc się zastanawiać, czy aby twórcy nie pospieszyli się zbytnio z procesem jej produkcji. Mankamenty techniczno-graficzne w postaci „rwania" klatek (nawet przy zaznaczonym w opcjach v-syncu), brzydkiego pojawiania się przedmiotów w zasięgu wzroku (ustawienia ultra) czy przepokracznych animacji podskoków (to już nie śmiech, tylko wstyd) być może jeszcze zostaną do rychłej premiery załatane. Ale brak ciekawej atmosfery Jericho, w którym spędzimy potencjalnie kilkanaście lub kilkadziesiąt godzin, a także równie niezachwycające wątki fabularne – tym razem oscylujące wokół kultystów i wiszącej nad miastem „nanoburzy" – zostaną już, jakie są. Żeby nie było: **walka, rozwój oraz eksploracja wciąż dają radę** i wciągają po przełknięciu wyżej wymienionej gorzkiej piguły. Oby nie trzeba było robić tego samego po premierze. |CDA|

CIESZY

- udany rozwój mechanizmów walki
- możliwość stworzenia własnej postaci
- Deck13 dobrze się czuje w gatunku...

NIEPOKOI

- ...nie wiem wręcz, czy nie za dobrze
- taka sobie atmosfera odwiedzanych lokacji
- mankamenty techniczne

PRODUCENT: DIFFERENT TALES
DATA WYDANIA: 29 WRZEŚNIA 2019
JAK ZAGRAĆ: CIERPLIWIE CZEKAĆ
MULTI: BRAK

PODRÓŻ • PRZYGODOWA • NIELINIOWOŚĆ

WANDERLUST: TRAVEL STORIES

JUŻ GRALIŚMY!

Szuka sensacji: **Papkin**

Nowa gra twórcy Cyberpunka 2077 będzie dwa razy większa niż oba pierwsze Wiedźminy razem wzięte!

Artur Ganszyniec formalnie jest „twórcą Cyberpunka", bo odszedł od Redów na miesiąc po rozpoczęciu prac nad grą. Jego Wanderlust (niem. wandern – wędrować + lust – ochota) **liczy sobie 300 tys. słów**, czyli dwukrotnie więcej niż scenariusze pierwszego Wiedźmina oraz Zabójców królów.

Podróż za jeden uśmiech

Lead wyszedł mi więc zaczepny, choć warszawska przygodówka stroni od kontrowersji. – *Robimy książko-grę o podróżach, która jest wyjątkowa dlatego, że jest troszkę obyczajowa, a troszkę reporterska, ale nie jest kryminałem, akcją czy fantastyką* – streszcza założenia Ganszyniec. Jego produkcji blisko do klasycznych paragrafówek, a więc „interaktywnych opowiadań", które robiły w Polsce karierę na przełomie lat 80. i 90. Różnica? Gry paragrafowe były dziełami fikcji, a tymczasem w Wanderluście czuć dokumentalistyczne zacięcie.

Jak przystało na grę o wycieczkach, pomysł na nią urodził się podczas wycieczki. Wizytując Rapa Nui, jeden z przyszłych projektantów natknął się na spęd podróżników z różnych stron świata, którzy przy ognisku opowiadali sobie najciekawsze historie ze swoich wypraw. Prywatne doświadczenie przekuto w fabułę gry, która zaczyna się właśnie od spotkania obieżyświatów na Wyspie Wielkanocnej. Studentka mody peroruje o swoim zderzeniu z kulturą Tajów. Sześćdziesięciolatka wspomina powrót do Rwandy na 25 lat po ludobójstwie Tutsich. Ktoś rozpamiętuje problematyczną randkę w Warszawie, a kto inny – rejs jachtem po Antarktydzie. Cztery duże opowieści będą uzupełnione przez 15-minutowe miniatury, które pozwolą nam kuknąć na Wyspy Owcze, Papuę-Nową Gwineę i Coney Island, a także przespacerować się ulicami Bangladeszu.

Bohaterowie mają być fikcyjni, ale miejsca – prawdziwe. Podobnie jak spora część anegdot, bo w zespole Different Tales nie brak włóczykijów. Jak tłumaczy Ganszyniec: – *Współpracowaliśmy z dwójką dziennikarzy-podróżników, Karoliną Sulej i Mateuszem Kubikiem. Historia o płynięciu jachtem na Antarktydzie faktycznie miała miejsce, Mateusz jest skipperem, był tam w październiku i przyniósł ze sobą masę zdjęć i wrażeń.* Wielu inspiracji dostarczył również polski reportaż – chociażby dotykający problematyki tajskiej prostytucji i handlu ludźmi „Człowiek w przystępnej cenie" Urszuli Jabłońskiej czy portretujący współczesną Rwandę „Dzisiaj narysujemy śmierć" Wojciecha Tochmana.

Przygoda, każdej chwili szkoda

Naszych bohaterów opisują wskaźniki zmęczenia i stresu, które mogą zresztą wpłynąć na wrażenia z podróży. – *Wraz ze zmianą nastroju zmienia się postrzeganie świata. Jak jesteś wkurzony, zmęczony, zniecierpliwiony, świat wydaje się bardziej nieprzyjazny, zauważasz w nim irytujące rzeczy* – zdroworozsądkowo tłumaczy projektant. Część opisów i dialogów jest przygotowywana w kilku wariantach również dlatego, że na nasze wojaże oddziałuje zawartość portfela oraz specyfika postaci. Tajlandię zwiedzamy jako studentka mody, która może kupować podczas wyprawy nowe ubrania (co rzutuje na jej postrzeganie przez autochtonów), z kolei Barcelonę przemierzamy z plecakiem (to, co w niego wpakujemy, będzie kluczowe dla przebiegu wędrówki).

– *Każda historia pokazuje trochę innego człowieka i trochę inny styl podróżowania* – punktuje Ganszyniec. W Tajlandii zajdziemy tam, gdzie nas nogi poniosą – od naszego widzimisię zależy, czy wykorzystamy wakacje na buszowanie po targu, na którym spróbujemy lokalnych specjałów, czy może skosztujemy lokalnego piwa w tutejszej melinie. Najciekawsze mają być przy tym miejsca, w które turyści się nie zapuszczają. – *Możesz zaliczyć wszystkie atrakcje i pojechać do domu, ale możesz też zajrzeć za kurtynę i zobaczyć niewygodne fakty. Czasem za atrakcją stoi ludzkie cierpienie* – sentencjonalnie zauważa Ganszyniec.

Blachom tekstu mają towarzyszyć fotografie i mapy z różnych stron świata. Developerzy zebrali zdjęcia z własnych wycieczek, poprosili też o pomoc zaprzyjaźnionych reporterów. Choć ich Wanderlust zaprosi nas do przebieżki przez światy i kultury, **sam w sobie wydaje się niespiesznym tytułem dla dojrzałego gracza**. Warszawiacy nie chcą, byśmy wynosili sprzed monitora ikspeki czy perki. Zamiast tego oferują zasób, który nieczęsto pozyskujemy przed monitorem. Wiedzę. |CDA|

CIESZY
- ładne, literackie opisy
- budzący uznanie research

NIEPOKOI
- trudno ją będzie sprzedać w dużym nakładzie

- PRODUCENT: THE KNIGHTS OF UNITY
- DATA WYDANIA: Q3 2019
- JAK ZAGRAĆ: POCZEKAĆ NA PREMIERĘ
- MULTI: KANAPOWY DO 4 OSÓB

CO-OP • OVERCOOKED • USTERKA • POLSCY BUDOWLAŃCY

JUŻ GRALIŚMY!

Majster z planami remontu, reszta z rękoma pełnymi roboty.

Chaos wkrada się do Tools Up niepostrzeżenie.

U siebie robił jak u obcego (bo go stać): **Ninho**

Choć w Tools Up! poczujecie się jak polscy budowlańcy, to zabawa w stylu „jeden pracuje, troje się patrzy" nie zda egzaminu. Każdy na kanapie będzie miał ręce pełne roboty.

Polscy budowlańcy, polskie Overcooked.

The Knights of Unity postanowiło spróbować swoich sił w wykończeniówce. Nie przebranżowili się jednak, ale wzięli na warsztat pomysł znany z Overcooked i przenieśli go wprost na kanwę ekipy remontowej. Przygotujcie się więc na zdzieranie tapet i wykładziny, malowanie, rozlaną farbę, walące się ściany czy wylatujące z futryn drzwi. Pamiętajcie również, by zawczasu wybrać majstra. Nie chcielibyście się przecież pokłócić w trakcie remontu, prawda?

Niekontrolowany chaos

Założenia są proste i zrozumiałe dla każdego, kto miał okazję zagrać w Overcooked. Na każdym etapie maksymalnie czteroosobowa ekipa remontowa wchodzi do mieszkania i stara się ogarnąć chaos w nim panujący. W każdej miejscówce znajdziemy plany przebudowy, które wskazują na to, co należy w danym miejscu zrobić. Następnie bierzemy się do roboty, sprzątamy po sobie i wychodzimy. Brzmi banalnie, ale w istocie jest nieco inaczej.

Nie spodziewajcie się jednak anarchii choćby zbliżającej się poziomem do tej w Overcooked. Założenie twórców było takie, by w Tools Up! mógł zagrać każdy, nawet mocno niedzielny gracz. Trzeba przyznać, że ta sztuka się udała. Przynajmniej w teorii, bo na dobrą sprawę umieszczenie większości czynności pod jednym przyciskiem na początku bywało irytujące. Różne akcje wywołujemy albo krótkim tapnięciem A (X na padzie do PS4), albo też jego przytrzymaniem. Trzeba się do tego przyzwyczaić, ale uproszczenie zdecydowanie obniża poziom wejścia.

Tym, co jednak przeszkadza nawet po wpojeniu sobie, że do gry wystarczą maksymalnie dwa przyciski, jest fakt, iż całość jest nieco toporna. Wersja, którą ogrywałem, wciąż wymagała oszlifowania. Najczęstszym i głównym problemem było niedopracowany system podnoszenia przedmiotów – czasem nie wiadomo było, jak podejść do wiadra, by wynieść je z mieszkania. Przewrócić kubeł jest bardzo łatwo, co skutkuje np. wylaniem farby, na której następnie pośliźniemy się. A bałagan trzeba posprzątać, by zaliczyć poziom. Chaos więc wkrada się tutaj czasem zupełnie nieproszony i wywołuje zdenerwowanie na grę, nie graczy.

Chaos pod kontrolą

Im więcej mamy do zrobienia, tym jednak dezorganizacja pracy powodowana jest bardziej brakiem zgrania między robotnikami. Z biegiem czasu (i kolejnych pięter, które odwiedzamy) mamy do zrobienia coraz więcej – wyburzanie ścian, tynkowanie, kładzenie papy, klejenie tapet, wynoszenie mebli. To wszystko dzieje się na naprawdę niewielkich przestrzeniach, po których krząta się nawet czterech graczy. Bez komunikacji ani rusz.

Tym ważniejsze jest, by znaleźć majstra, który zarządza pracą. Człowiek z planami w rękach, pokazujący, co jeszcze zostało do zrobienia, jest tu na wagę złota. Szczególnie że tylko trzymając owe blueprinty w dłoni, możemy obracać kamerę. Bez tego nie zobaczymy każdej ściany – jedna zawsze pozostaje ukryta i nic na to nie poradzimy.

Mimo to warto dać grze szansę. Ma przyjemną, kreskówkową grafikę, zadziała na ziemniaku, a kiedy już zrozumiemy, że mamy do czynienia z mniej intensywnym i stresującym, gameplayem niż w Overcooked, to pozostaje się do niego przyzwyczaić, zwolnić tempo, cieszyć się remontem... nim nie zobaczymy, że malowanie zajmuje zbyt wiele czasu, a trzeba jeszcze zerwać wykładzinę i położyć nową. Tools Up! nie toleruje stereotypowego myślenia – u obcego trzeba tu robić jak u siebie. A by zdobyć trzy gwiazdki w każdym mieszkaniu, nawet lepiej. |CDA|

CIESZY

- **urozmaicony gameplay**
- **dużo lepsza rozgrywka niż w Overcooked**
- **możemy zagrać karpiem i gołębiem!**
- **bywa chaotycznie...**

NIEPOKOI

- **...ale nie zawsze w pozytywny sposób**
- **wiele zastosowań jednego przycisku wymaga przyzwyczajenia**
- **kamera bywa problematyczna**
- **gameplay bywa toporny**

- PRODUCENT: VOLCANOID
- DATA WYDANIA: 2021
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (72 ZŁ)
- MULTI: BĘDZIE DO PREMIERY

STEAMPUNK • WULKAN • ŚWIDER • GÓRNICTWO

JUŻ GRALIŚMY!

VOLCANOIDS

Raport z prac gruntowych zdaje: **Otton**

W świecie Volcanoids jest trochę jak na wojnie – czasem coś „...dolnie" i znowu spokojnie. Uważajcie tylko, żeby nie osmalić sobie brwi, kiedy z położonego w centrum mapy wulkanu zacznie wydobywać się lawa, pył i materiał piroklastyczny.

Im bliżej ogniska wulkanu, tym cieplej.

Chwilę po złapaniu tego screena poczułem się jak mieszkaniec Pompejów.

Pomysł na Volcanoids jest kapitalny. Trafiamy do przesyconego steampunkowym klimatem świata, w którym aż roi się od wielkich świdrów górniczych. To przypominające kształtem przerośnięte wiertło Big Daddy'ego z Bioshocka pojazdy, które możemy rozwijać i eksplorować za ich sterami podziemne kopalnie, wynurzając się co jakiś czas na powierzchnię. Pozwolą nam też przeżyć zdarzające się regularnie erupcje wulkanów. Ech, gdyby tylko za projekt zabrało się studio z dużym budżetem i odpowiednimi narzędziami...

Kaboom

W odróżnieniu od masy innych „survivali z wczesnego dostępu" **Volcanoids zdecydowanie ma na siebie pomysł**. Choć składa się z tych samych elementów, co przeciętny przedstawiciel gatunku (gromadzenie surowców, crafting i walka), stara się ubrać je w nietypową formę. Gracz trafia na tajemniczą wyspę opanowaną teraz przez złowrogie roboty i regularnie niszczoną kolejnymi porcjami lawy z majaczącego w oddali stożka. Całe to zamieszanie wyjaśni się jednak dopiero po premierze (również w co-opie), kiedy w grze wreszcie pojawi się fabuła.

Na razie twórcy pozwolili nam zapoznać się z kilkoma questami służącymi zaprzyjaźnieniu się z mechaniką gry, a następnie bez większych ograniczeń porozwijać nasz świder. Najwięksi zapaleńcy już teraz tworzą konstrukcje przypominające wielkością miniaturowe pociągi. W środku poza silnikiem kryją się szafki na zapasy, maszyny do wytwarzania przedmiotów oraz dodatkowe wyposażenie, np. mapa czy radiostacja. Ta ostatnia służy do komunikowania się z przyjaźnie nastawionym kapitanem pobliskiego okrętu podwodnego, który zleci kolejne zadania.

Cały czas trwają też prace nad dodaniem do gry nowych mechanizmów pozwalających zautomatyzować niektóre procesy, takie jak crafting czy przemieszczanie się. W praktyce samo sterowanie pojazdem nie jest aż tak ekscytujące, jak mogłoby się wydawać – to tak naprawdę interaktywna forma szybkiej podróży pomiędzy określonymi punktami na minimapie – ale animacja zakopującego się w ziemi wiertła i tak cieszy.

W Wieliczce i Zakopanem

Co kilka minut (częstotliwość możemy ustawić sami) świat jest niszczony przez erupcję, która zmiecie nas z powierzchni, jeżeli oglądamy ją inaczej niż przez peryskop naszego świdra. Ostatecznie możemy skryć się za włazem na statku wspomnianego kapitana, ale oznacza to pozostawienie naszego „dobytku" na pastwę niszczycielskiej fali. Jeżeli nie chcecie robić remontu lub szukać nowej machiny, lepiej nie oddalać się na zbyt długo.

Na razie Volcanoids wygląda jednak lepiej na papierze niż w rzeczywistości. Przez wynikające z silnika graficznego ograniczenia część atrakcji zawodzi. Choćby wybuch, który w praktyce przypomina raczej przejście nad mapą wielkiej chmury. Tekstury otoczenia stają się na parę minut szare i wraz z upływem czasu wracają do koloru pierwotnego – poza odnowieniem się zapasów surowców trwałych zmian w środowisku jednak nie uświadczymy.

Mechanika strzelania jest z kolei po prostu fatalna, a rozległy świat rozczarowuje tym, że nie da się wchodzić do budynków. Do tego niewidzialne ściany często ustawione są już parę metrów przed nimi. Na szczęście jednak autorzy dali sobie dużo czasu i do zaplanowanej na 2021 rok premiery sporo jeszcze może się w grze zmienić. Martwi mnie trochę, czy tak niewielka załoga da radę okiełznać tę maszynę, ale ze względu na ciekawy koncept warto chociaż trzymać za nich kciuki. |CDA|

CIESZY

- ⊞ nietuzinkowy pomysł na survival
- ⊞ przyszły tryb PvP i co-op

NIEPOKOI

- ⊟ zbyt małe do takiego projektu możliwości silnika
- ⊟ na razie szybko odkrywa wszystkie karty

Ilu nas jest?

Takie pytanie zadali ostatnio twórcy graczom w ankiecie, dając do wyboru opcje: 1, 3, 5, 8. Aż 42% ankietowanych wskazało odpowiedź 3. Ciekawe, czy tak jak ja odpalili wcześniej creditsy w menu głównym. ;) Czeską ekipę wspiera też jednak kilku tłumaczy, dzięki czemu już teraz jest 8 wersji językowych. Miejmy nadzieję, że w przyszłości dołączy do nich polska lokalizacja.

- PRODUCENT: NOVARAMA
- DATA WYDANIA: I POŁOWA 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (90 ZŁ)
- MULTI: CO-OP DLA 4 OSÓB

BIEDA-ACTION RPG • TWIN-STICK SHOOTER

KILLSQUAD

JUŻ GRALIŚMY!

Walczy z nudą i uczuciem zawodu: **Eugeniusz Siekiera**

Specjalizującej się w grach na konsole przenośne ekipie studia Novarama zamarzył się duży pecetowy tytuł z rozległym, interesującym światem, zaawansowanym systemem rozwoju i dynamiczną rozgrywką nastawioną na kooperację.

Starcia z bossami to jak na razie najjaśniejszy punkt programu.

Rezygnując z kolejnego świata fantasy, twórcy stawiają na postapokaliptyczny setting.

Tyle w temacie obietnic, które znajdziemy na stronie projektu. Killsquad to w zamierzeniu action RPG, który nad lochy i smoki stawia futurystyczne, zdewastowane pustkowia. Kiedyś musiało tętnić tu życie, o czym świadczą zawalone zejścia do tuneli metra czy zżarta korozją sygnalizacja świetlna. Teraz jednak świat ten popadł w zapomnienie, dzika flora wpycha się w każdą wolną przestrzeń, a napotkana fauna potrafi jedynie kąsać i miażdżyć.

Dostajemy więc świat, który teoretycznie ma potencjał, ale nie wiemy w zasadzie nic na jego temat. Gra nie ma żadnego wprowadzenia, codex opisujący napotkane maszkary jest szczątkowy, darmo szukać konkretniejszych opisów, streszczenia, intra, czegokolwiek. Twórcy serwują **uniwersum bez kontekstu i historii, do tego bandycko liniowe i ograniczone**, bo złożone jedynie z trzech maglowanych bez końca map, z których jedna jest koszmarnie nudna i brzydka. Brzmi jak kpina, a nie zapowiedź dobrze rokującego rolpleja, ale nie uprzedzajmy faktów.

Od zera do zera

Na starcie mamy cztery klasy postaci, choć puste pola sugerują, że z czasem dojdą kolejne. Każdy najemnik otrzymuje skromny pakiet unikalnych talentów, które oczywiście najlepiej uzupełniają się w co-opie. Umiejętności rozwijamy, awansując na kolejne poziomy doświadczenia, ale levelowanie odbywa się wyłącznie w obrębie misji, które występują tu jako kontrakty (kampanii spiętej jakąkolwiek klamrą fabularną darmo szukać). Oznacza to, że progres zostaje zresetowany po ukończeniu questa i każdy nowy kontrakt rozpoczynamy od zera; nie tracimy jedynie zdobycznych klamotów i zarobionej mamony.

Nie jest to może problemem w grach MOBA, ale w „hardcorowym aRPG stworzonym przez hardcorowych fanów RPG" – jak określają swe dzieło twórcy – takie rozwiązanie jest lekko rozczarowujące, zwłaszcza gdy zadania okazują się tak jednobarwne i powtarzalne. Zabicie bossa na końcu poziomu, ochrona obiektu bądź obrona punktu przez określony czas to najczęściej pojawiające się scenariusze, każdy kontrakt jest wariacją skleconą z kilku gotowych segmentów, z losowym rozmieszczeniem potworków. Po dwóch godzinach tracisz nadzieję, że gra czymkolwiek cię jeszcze zaskoczy.

Bardzo wczesny dostęp

Killsquad cierpi również na drobne bolączki charakterystyczne dla wieku dziecięcego. Gra nie jest może brzydka, ale uderzającą urodą z pewnością nie może się pochwalić, podobnie jak dobrą optymalizacją, bo w trakcie rozgrywki zalicza częste spadki płynności. Kilka razy straciła też kontakt z klawiaturą i przez kilka sekund nie miałem żadnej kontroli nad postacią, co na ogół wystarczyło, by zaliczyć przedwczesny zgon.

Zasadniczo nie jest to zła produkcja. Problem w tym, że moje oczekiwania, podyktowane marketingowymi mrzonkami, rozminęły się z tym, co otrzymałem. **To stosunkowo prosty akcyjniak na krótkie sesje z kumplami**, ale nic, przy czym chciałoby się zarywać nocki. W obecnej formie grze bliżej do twin-stick shootera niż gry fabularnej z prawdziwego zdarzenia. Ponadto wydaje się okrutnie wykastrowana względem tego, co finalnie powinno się w niej znaleźć. Mikroświat, klepane z jednej sztancy scenariusze misji i brak uczucia progresu to obecnie główne grzechy tej produkcji. Nie twierdzę, że to tytuł bez przyszłości, ale nic nie przekonuje mnie do tego, bym chciał wrócić do niego po premierze. |CDA|

CIESZY

- klimaty postapo
- niezłe, bo wymagające starcia z bossami
- oferowane klasy są zróżnicowane i dobrze uzupełniają się w co-opie

NIEPOKOI

- wykastrowana z treści
- żadnego wprowadzenia do świata gry, nic o nim nie wiemy
- trzy mapy na krzyż
- schematyczne scenariusze misji

- PRODUCENT: MBL DEVELOPMENT
- DATA WYDANIA: 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (72 ZŁ)
- MULTI: BRAK

AKWARIUM • SYMULATOR • RYBKI • CHEMIA

JUŻ GRALIŚMY!

BIOTOPE
Aquarium Simulator

Zalał zbiornik: **Krigore**

Akwarystyka to hobby, które sprawia wrażenie całkiem nieinwazyjnego i relaksującego. Za tą fasadą spokoju kryje się jednak potrzeba dbania o optymalne warunki dla ryb i roślin, a także konieczność posiadania rozległej wiedzy na temat ich wymagań oraz... znajomość podstaw chemii. Biotope udowadnia szczególnie to ostatnie.

Ta gra ma wszystko, czego możemy oczekiwać po symulatorze akwarium. Dobieramy tu wyposażenie techniczne zbiornika, czyli grzałki, filtry, elementy ozdobne – od kamieni zaczynając, przez różnego rodzaju plastikowo-ceramiczne barachło, na poczciwych korzeniach kończąc. Gdzieś pomiędzy nimi sadzimy rośliny, a potem, po obowiązkowym – choć i tak potraktowanym po macoszemu – rozruchu zbiornika, wpuszczamy rybki. Sielsko, zielsko i anielsko. A potem zakładamy fartuch chemika i patrzymy na wykresy.

Optymalne warunki

Zacznę od końca: **dbanie o zbiornik oznacza tu obserwację wykresów i reagowanie na sytuację**. Bez odpowiedniego napowietrzenia czy gospodarki trującymi związkami nasze akwarium długo nie pociągnie. To samo można powiedzieć o twardości wody i jej kwasowości. Doglądać tu trzeba wielu aspektów, jednak ten ostatni, wyrażony w skali pH, ma w Biotope znaczenie kluczowe i z tym będziecie mierzyć się najczęściej. Obecnie gra jest bardzo kapryśna i współczynnik ten niekiedy wręcz nierealistycznie szybko spada, wychodząc poza dozwolone dla hodowanych przez nas gatunków ramy.

Organizmy, które zaprosimy do zbiornika, są bowiem opisane za pomocą kilku kolorowych plakietek – to skala warunków dozwolonych dla danego gatunku. Musimy więc utrzymywać je w zakresie opisanym kolorem zielonym, którego środek jest ideałem. Oczywiście różne żyjątka mają różne upodobania – **trzeba więc znaleźć złoty środek, najpierw dobierając rybki i rośliny, a potem we właściwy sposób dozując np. odpowiednie współczynniki**. Pomagają w tym różnego rodzaju plansze kontrolne, wykresy, infografiki i opisy pozwalające się zorientować, jaki np. wpływ będzie miało włożenie do wody korzenia czy kolejnej rybki. To bez wątpienia fajnie pomyślana od strony mechaniki gra. Po prostu trzeba jeszcze załatać dziury. Co tyczy się również – i to całkiem dosłownie – warstwy wizualnej.

Coś dla entuzjastów akwarystyki.

Pęknięcia w szkle

Mieszane uczucia mam co do grafiki. Z jednej strony można zaaranżować sobie naprawdę fajnie wyglądający zbiornik, który cieszy oko, i potem go sobie obserwować. Z drugiej zaś wiele rzeczy potraktowano schematycznie, nie ustrzegając się przy tym błędów. Pierwsza rzecz: rybki. Przydałby się jakiś podstawowy system różnicujący okazy tego samego gatunku. Najpierw trzeba **naprawić parę kardynalnych wręcz wtop z wykrywaniem kolizji**. Roślinki wystają poza obrys zbiornika, przenikając przez szkło. Rosną, przecinając ozdoby akwariowe, a ryby pływają, czasami nic sobie nie robiąc z otoczenia. Sprawia to fatalne wrażenie.

Nie zmienia to jednak faktu, że jak chcesz np. przekonać drugą połowę do posiadania akwarium, to jest to tytuł całkiem dobry – pod warunkiem, że uruchomisz Biotope w trybie wygaszacza ekranu (świetny pomysł, swoją drogą). Broń Boże jednak nie zanudzaj postronnego obserwatora szczegółami i nie pokazuj całego zamieszania z parametrami wody. Jasne, o zbiornik trzeba dbać – z mojego osobistego doświadczenia akwarystyka to jednak przede wszystkim obserwowanie ryb, ich zwyczajów, dobieranie im właściwego towarzystwa i dopiero gdzieś tam w tle – warunków ich rozwoju. Tutaj skala jest nieco odwrócona i gra na dłuższą metę zanudza chemią – nie zmienia to jednak faktu, że racjonalnie dawkowana bawi nieźle. |CDA|

Zero zanieczyszczeń, zero stresu.

CIESZY

- **oryginalna tematyka**
- **całkiem sporo elementów wystroju, roślin i ryb**
- **cztery akwaria do wyboru**
- **relaksująco przyjemne, szczególnie na niższych poziomach trudności...**

NIEPOKOI

- **...ale na wyższych gra polega głównie na dbaniu o właściwe parametry chemiczne wody**
- **nieprzewidywalnie trudna**
- **skandaliczne problemy z wykrywaniem kolizji**

- PRODUCENT: ATOMIC WOLF
- DATA WYDANIA: 2019
- JAK ZAGRAĆ: POJAWIĆ SIĘ NA GAMESCOMIE
- MULTI: BRAK

KOMIKS • PLATFORMOWA • AKCJA • DYSTOPIA

JUŻ GRALIŚMY!

LIBERATED

Zarysowywuje rysunki: **Papkin**

Liberated to gra pogranicza; tytuł rozpięty między interaktywną rozgrywką a komiksem w konwencji tech noir. Jej bohaterowie chcą się – tytuł to nie przypadek – wyzwolić... Nim to jednak nastąpi – autorzy muszą wyzwolić builda z technicznych bolączek.

Deska kreślarska

– Jeżeli chcesz zrobić komiks o piłce nożnej albo wyścigach samochodowych – też jest to możliwe – twierdzi w rozmowie z CDA Wałkuski. I tłumaczy, że jego zespół opracował współpracujące z Unity narzędzie, pozwalające nadać powieściom graficznym interaktywność. Atomic Wolf jest ponoć otwarte na współpracę z zewnętrznymi artystami i pisarzami, stąd niewykluczone, że Liberated będzie jedynie początkiem romansu studia z interaktywnymi komiksami.

Niby gra toczy się w nieokreślonym miejscu i czasie, ale w jej scenariuszu aż roi się od współczesnych nam lęków. Zapytany o fabularne podwaliny Liberated developer Konrad Wałkuski tłumaczy, że głośny atak terrorystyczny na jedną ze szkół stał się zapalnikiem zmiany. – *W jego wyniku społeczeństwo dało rządowi przyzwolenie, by ten przejął kontrolę nad informacją. Państwo tworzy różne wizje rzeczywistości, faktów, żeby trzymać obywateli w poczuciu ciągłego niebezpieczeństwa. To etap przełomu, wchodzenia w autorytaryzm* – zagaja. I dodaje, **że dystopijną rzeczywistość będziemy oglądać z różnych perspektyw**.

Mr. Robot

Produkcja podzielona jest na zeszyty; w pierwszym wcielamy się w Barry'ego, hakera, który próbuje uciec od rodzinnej spuścizny (jego ojciec jest reżimowym ministrem propagandy). Akcję obserwujemy z perspektywy czytelnika pochylonego nad komiksowym albumem. Niektóre kadry pełnią funkcję cutscen – są okazją, by wsłuchać się w wewnętrzne monologi Barry'ego. Gdy jednak oko kamery zatrzyma się na którymś z obrazków – rozpoczyna się sekwencja gameplayowa. Protagonista biegnie na pociąg, mija przechodniów (o ile gracz poradził sobie z QTE), skacze przez barierki.

Niekiedy interaktywność zaznacza się w dialogach. Dotarłszy do domu, zastajemy oddział antyterrorystów. Możemy poddać się lub spróbować uciec. W tym drugim wypadku gra zamienia się w miks platformera i skradanki. Chowamy się we wnękach, cichutko stąpamy za napastnikami (cierpiącymi na typową dla gatunku krótkowzroczność). W końcu trafiamy do sali przesłuchań, a oficer prowadzący obwieszcza Barry'emu, że jego citizen score(*) spadł do alarmującego poziomu. Wskutek serii fortunnych zbiegów okoliczności haker dołącza do tytułowych Liberated, ruchu oporu wierzącego, że troska o bezpieczeństwo nie może być usprawiedliwieniem dla łamania swobód obywatelskich.

Czytelnik kontra gracz

Wałkuski pręży muskuły. – *Potem gameplay się rozszerza. Dostajesz broń, są puzzle environmentalowe w rodzaju: przesuń pudło, przesuń wajchę, odskocz, cofnij się. No i mamy minigierki. Są różne urozmaicenia gameplayu, ale core stanowi sidescrollowa akcja* – tłumaczy.

By sprawdzić prawdziwość tych słów, uruchamiam kolejny album, w którym fabularną sztafetę przejmuje stary glina. Gdy wywrotowcy z grupy Wyzwolonych przeprowadzają atak na rządowe serwerownie, policyjny wyga kieruje atakiem na ich pustynną bazę. – *Tak naprawdę wszyscy walczą o pokój, aż poleje się krew* – kwituje developer.

O ile pierwszy zeszyt skupia się raczej na narracji, drugi ma demonstrować rozgrywkę. – *Chcemy, by Liberated było grywalne i dla graczy, i dla czytelników komiksów* – podkreśla Wałkuski, poniekąd tłumacząc dwa poziomy trudności. „Gracz" będzie odpowiedni dla wszystkich, którzy zjedli zęby na pokrewnych gatunkowo Limbo czy Inside. „Czytelnik" – dla tych, którzy owe zęby sobie na nich połamali. Tyle tylko, **że strzelanie do dronów i buntowników jest – przynajmniej w trybie czytelnika – doświadczeniem prostym**. Za prostym. Brak konieczności przeładowywania, nieskończona amunicja i automatyczne celowanie sprawiają, że ilekroć wchodzę do nowego pomieszczenia – bezrefleksyjnie katuję przycisk pada, niwelując wszelkie zagrożenia zawczasu. Wrażenie psuje też sporo glitchy oraz symboliczne AI.

Każdy album ma zająć około półtorej godziny. – *Na launch mamy cztery zeszyty, które będą opowiadały pełną historię. Jeżeli wszystko pójdzie dobrze, mamy w planach trzy kolejne rozdziały* – mówi mi projektant. Na razie Liberated to frapujący pomysł i urzekająca estetyka. Byłoby jednak miło, gdyby po serii szlifów okazał się równie dobrą grą, jak jest komiksem. |CDA|

CIESZY

- **dobry pomysł wyjściowy**
- **dystopijna, a jednak bliska nam rzeczywistość**
- **wielość fabularnych perspektyw i sposobów na grę**

NIEPOKOI

- **wymaga jeszcze wielu testów i korekt**

(*) Developerzy zarzekają się, że na pomysł „punktowania" obywateli wpadli jeszcze przed tym, jak Chińczycy wcielili go w życie.

- PRODUCENT: BLAZING BIT GAMES
- DATA WYDANIA: LATO 2020
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (70 ZŁ)
- MULTI: BRAK

OLDSCHOOL • FPS • TĘCZA • ROGUELIKE

JUŻ GRALIŚMY!

NIGHTMARE REAPER

Dekapituje piksele na psychiatrii: **otton**

Wpadam do kolejnego pomieszczenia, z niepokojem patrząc na cyferkę w prawym dolnym rogu ekranu sugerującą, że jeżeli zaraz napotkam większe skupisko wrogów, to... wkrótce znów obudzę się na psychiatrii. Kiedy jednak zasnę, staję się pogromcą sił nieczystych.

It's a kind of magic, jak śpiewał Freddie.

Jeżeli powyższy wstęp was zaniepokoił, uspokajam – jestem zdrów na umyśle o wiele bardziej niż bohaterka Nightmare Reaper. W ciągu dnia pacjentka oddziału zamkniętego psychiatrii, stanowiąca żywy dowód na to, że WHO miała rację, wpisując uzależnienie od gier na listę chorób. Wieczorami śni o byciu żniwiarzem, który przemierza wypełnione różnymi potwornościami korytarze nawiązujące designem do klasyki shooterów. Gdy zapada zmrok, Nightmare Reaper staje się kolejnym obok Amid Evil, Dusk czy Ion Fury dowodem na to, że **wczesny dostęp dał retro shooterom drugie życie**.

Procedura retro

Najbardziej kontrowersyjnym elementem całości jest to, że **kolejne lokacje są generowane proceduralnie**. Idea, która niepoparta mądrze zrobionymi skryptami

Fantastyczny Psycho Shooter.

jest w stanie skutecznie ograniczyć wrażenia z rozgrywki. W tym względzie Nightmare Reaper ma pewne problemy, ale nie są to rzeczy trudne do naprawy – momentami możemy poczuć pomiędzy kolejnymi planszami lekkie déjà vu. Czasami natrafimy też na supermocną, ale obwarowaną limitem czasowym broń porzuconą w takim miejscu, że nim znajdziemy kogoś do jej przetestowania, zostajemy ze zwykłym pistoletem w garści.

Nawet jednak bez możliwości strzelania z palców świecącymi kulkami czy trzymania dwóch egzemplarzy danej broni w łapie **rozgrywka i tak jest niewyczerpanym pasmem radości**. Strzelanie, pułapki, poukrywane na mapach skarby, pojawiający się z czasem coraz mocniejsi przeciwnicy i coraz liczebniejsze skupiska poczwar do poczęstowania ołowiem – wszystko to sprawia, że Nightmare Reaper szybko zamienia się w błyszczące od złota i wybuchów cudo.

Gra nie traci czasu nawet na wyświetlanie menu głównego – od razu lądujemy na planszy z jedną z 32 broni w łapie (po premierze będzie ich 80!), gotowi do walki. Choć początkowo tempo rozgrywki jest nieco ślamazarne, gra rozpędza się dużo szybciej niż ciuchcia z wiersza Tuwima. Po paru planszach aż przypomina się jedna z porad wyświetlana na ekranie ładowania ostatniego Dooma – „piekło pochłonie gnuśnych".

Pif, paf, puf

A kiedy zginiemy, odkrywamy w grze również lekki posmak gatunku roguelike – tyle że zgon nie kasuje całkowicie postępów w fabule. Ta objawia się dość nietypowo – za każdym razem, gdy przebudzimy się w szpitalnym łóżku po szczęśliwym ukończeniu poziomu, na biurku znajdujemy kolejną karteczkę naprowadzającą nas na to, co właściwie się tu dzieje. Później odkrywamy, że drzwi celi można uchylić, a następnie... cóż, po premierze Nightmare Reaper spróbuje zaskoczyć nas nie tylko gameplayem. Twórcy, decydując się na generowane proceduralnie lokacje, chcą nie tyle stworzyć ciąg niekończących się wyzwań, ile urozmaicić podzieloną na trzy epizody kampanię.

Już rzut oka na screeny powinien zdradzić, że **grafika jest świetna**. Współczesne pochodzenie gry zdradza jedynie dużo lepsze niż w klasykach oświetlenie, uzyskane dzięki zastosowaniu Unreal Engine'u 4. Pikselową stylistykę wzbogacono ponadto o predefiniowane filtry barwne. Najurokliwsza jest czerń i biel, ale dopiero po przełączeniu się na (wybaczcie dosłowność) „klaunie wymiociny" zauważyłem, że część ceglanych murków ukrywa drobne pęknięcia. Szybki kopniak i pora odkrywać kolejne sekrety. Jeżeli tylko twórcy nie znajdą się nocą na celowniku głównej bohaterki, Nightmare Reaper ma sporą szansę, by za parę miesięcy w podobny sposób wejść z buta i narobić wśród indyków sporego zamieszania. **[CDA]**

Hordy wrogów szybko rozrastają się do sporych rozmiarów.

CIESZY

- bardzo przyjemny gunplay
- świetna stylistyka
- hołd dla retro shooterów

NIEPOKOI

- drobne problemy ze skryptem generującym lokacje

Mario-psychoza

W grze zaszyto również... platformówkę 2D. Podczas zabawy, gdy chcemy rozwinąć postać (dodatkowe sloty na broń, prędkość ruchu etc.), bohaterka wyciąga konsolkę przypominającą Game Boya. Każdy segment drzewka rozwoju to tak naprawdę króciutka plansza przypominająca klasyczne Mario. Dostęp do kolejnych etapów wykupujemy za złoto lub znalezione podczas zabawy kartridże.

PRODUCENT: WŁADIMIR ROMANIUK
DATA WYDANIA: 2020-21
JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (90 ZŁ)
MULTI: BRAK

SYMULATOR • PLANETARIUM • SANDBOX

SPACE

JUŻ GRALIŚMY!

Odwiedza inne galaktyki: Krigore

Autor tego dzieła porwał się z motyką na Słońce. Wymyślił sobie, że stworzy symulator Wszystkiego. I, co najlepsze, słowa dotrzymał.

To bardzo nietypowy tytuł. SpaceEngine jest taką kosmiczną piaskownicą, naszym zaś celem jest podróżowanie przez niezmierzoną pustkę i odwiedzanie kolejnych, kosmicznych obiektów. A jest ich więcej niż ziaren piasku na naszej planecie. Dosłownie!

Rzeczywistość i procedura

Do SpaceEngine trafiła większość obiektów, na które spojrzały ludzkie oczy przez teleskop. Mamy tu więc Układ Słoneczny z planetami, asteroidami i całym mrowiem księżyców, a także naszą najbliższą kosmiczną okolicę, mgławice planetarne, gromady otwarte i kuliste, a także czarne dziury oraz egzoplanety, które ludzkość zdążyła póki co wyłowić z blasku ich gwiazd. Wszystko, do czego człowiek nie dotarł w ten czy inny sposób, jest zaś generowanie proceduralnie. Z tego względu, skacząc od gwiazdy do gwiazdy, **mamy tu możliwość zwiedzenia całej Drogi Mlecznej. A także milionów innych galaktyk.**

Skala w tej grze jest wprost porażająca. Jednym ruchem suwaka zmieniamy perspektywę z obserwacji powierzchni planet na widok obejmujący granice obserwowalnego wszechświata. W widoku makro każdy punkt to już nie gwiazda, ale cała galaktyka. Spora nich część jest oczywiście znana nauce. Jeśli zechcemy poznać dany obiekt bliżej, okaże się jednak, że to, co wewnątrz, na ogół zostało stworzone przez SpaceEngine. Wyjątki są raczej nieliczne.

W przypadku takiej M87, którą pewnie niektórzy kojarzą z ostatnich doniesień o pierwszej fotografii czarnej dziury, odwzorowano właśnie ten osobliwy obiekt, a także towarzyszące mu gwiazdy.

Dużą zaletą programu jest to, że w każdej chwili możemy skorzystać z bogatej palety filtrów. Pozwalają one nie tylko kilkoma kliknięciami pokazać np. tylko to, co zostało zbadane przez człowieka, ale i swobodnie przerzucać się pomiędzy różnymi typami obiektów. Do bardziej szczegółowych poszukiwań lepiej wykorzystać choćby przeglądarkę gwiazd. To moduł, który pozwala przeszukać stosunkowo niewielki fragment kosmosu, w którym aktualnie się znajdujemy, pod kątem określonych rodzajów gwiazd, planet, warunków środowiskowych panujących na tych ostatnich czy nawet zdolności określonych globów do podtrzymywania życia jedno– lub wielokomórkowego. Przeczesywać kosmos możemy też, podając nazwy interesujących nas obiektów. Ta wyszukiwarka jest jednak dość ograniczona i trzeba wpisać dokładną nazwę danej gwiazdy lub galaktyki, by ją odnaleźć. Na szczęście można się korzystać z katalogów Messiera czy NGC, co znacząco ułatwia sprawę. W ramach danego układu planetarnego posługujemy się schematem przedstawiającym ciała niebieskie, z kolei problem nawigacji między galaktykami rozwiązuje wbudowana w SpaceEngine mapa kosmosu, która pozwala na proste ogarnięcie skali, wydawałoby się, niewyobrażalnej dla zwykłego śmiertelnika.

Tryb fotograficzny pozwala wyłuskać naprawdę piękne ujęcia.

Przemierzając pustkę

Jak już znajdziemy interesujące nas obiekty, możemy je po prostu odwiedzić. Podróżować można jako niematerialny obserwator – co jak dla mnie jest najatrakcyjniejsze, bo równocześnie daje największe możliwości i możemy sobie po prostu błądzić po kosmosie. Równie dobrze jednak możemy zasiąść za sterami wybranego statku kosmicznego. **Na tle niesamowicie rozbudowanego planetarium warstwa symulatora lotu wygląda trochę tak, jakby była zrobiona na doczepkę**, co zresztą sugeruje choćby nieprzysiadalna forma tutorialu w formie witryny WWW. Grunt jednak, że po przebiciu się przez blachę tekstu możemy zasiąść za sterami statku kosmicznego.

To symulator, który kładzie nacisk na realizm pod względem fizyki. Uwzględnia relatywizację prędkości, ruch planet po orbitach, inercję, a także przyciąganie grawitacyjne dużych obiektów, które może sprawić, że np. szybki i nieostrożny przelot koło gwiazdy zakończy się spopieleniem. Jest tu sporo elementów, którymi zachwycą się fani takich zabaw: możemy wchodzić w nadświetlne prędkości, „parkować" na orbitach poszczególnych ciał niebieskich, ba, nawet wykonywać loty atmosferyczne i dokować. Entuzjaści historii podboju kosmosu znajdą tu również sposobność na ujrzenie historycznych maszyn z lądownikiem Orzeł na czele. Równocześnie jednak

SPACE ENGINE

ENGINE

Efekt zaginania światła wygląda całkiem nieźle już teraz, a twórca obiecuje kolejne poprawki.

widać, że to dopiero początek i o ile mechanika jest świetna i bardzo wymagająca, o tyle same już kosmiczne wehikuły kontrolujemy za pomocą ascetycznie wyglądającego interfejsu. Wyglądają zresztą tak sobie – szczególnie w kontraście do ciał niebieskich uchwyconych obiektywem wirtualnego aparatu.

Betelgeza w obiektywie

Tryb fotograficzny to jedna z największych zalet SpaceEngine. Ustawiając odpowiednio kamerę na danym obiekcie, możemy zrobić mu zdjęcie – czyli screenshot pozbawiony elementów interfejsu gry. Mało tego! Twórca gry pokusił się o dodanie trzech trybów wirtualnego aparatu: automatyczny, manualny i HDR. Ten ostatni w praktyce sprawdza się najlepiej, gdyż siłą rzeczy jeśli robimy fotografię gwiazdy i towarzyszącej jej planety lub jednocześnie chcemy objąć zacienioną i oświetloną stronę ciała niebieskiego, to różnice w jasności będą znaczne. Dodatkowo na potrzeby fotki możemy dostosować sobie jasność, a także widoczność graniczną gwiazd w tle. Tytuł bez kłopotu radzi sobie z rozdzielczościami ultrapanoramicznymi – w praktyce więc możemy sobie, korzystając z odpowiednio ustawionych astroscen... stworzyć atrakcyjnie wyglądającą tapetę. SpaceEngine jest tu wprost niezrównany!

Ale ma też słabsze strony. Stosunkowo często zdarza się choćby, że planety wraz z ich satelitami nie pojawiają się na ekranie. Po prostu się nie renderują. Bywa, że pojawiają się kłopoty z odświeżaniem widoku – szczególnie gdy ustawimy wysoką wartość graniczną dla wyświetlanych na ekranie gwiazd. Swoją drogą w tym przypadku program potrafi zarżnąć nawet mocne maszyny – choć wcale się temu nie dziwię ani nie uważam tego faktu za wadę. Ogrom danych do przetworzenia robi swoje.

Nie zmienia to jednak faktu, że jestem oczarowany. **Nawet w tej, niedokończonej przecież, formie to niesamowity wręcz, wypełniony ciekawostkami i danymi z tysięcy godzin obserwacji nieba program.** Do tego – co wydaje się nieprawdopodobne – stworzony nakładami pracy w zasadzie jednego człowieka i bez wykorzystania zewnętrznych technologii. Jak pisze autor, silnik stworzył sam. Czapki z głów! Jeśli ktoś choćby okazjonalnie zerka w niebo, powinien SpaceEngine zobaczyć. |CDA|

Sagittarius A* – potwór w naszej galaktyce

To największa znana czarna dziura w naszej galaktyce. Leży w jej centrum i „żywi się" m.in. wpadającymi do niej gwiazdami. Jest potworem o masie przekraczającej cztery miliony razy masę naszego Słońca i o średnicy ok. 44 mln kilometrów – czyli niewiele mniej niż odległość Merkurego od Słońca. To oczywiście dane szacunkowe: czarnej dziury nie da się zobaczyć bezpośrednio. Przeprowadzenie obliczeń było jednak możliwe, gdyż bezpośrednio wokół Sagittariusa A* orbituje kilka gwiazd. Całą tę grupę, w tym najbliżej położoną gwiazdę S2, zobaczymy oczywiście w SpaceEngine. Wystarczy skorzystać z wyszukiwarki lub wybrać się w lot do centrum Drogi Mlecznej.

Schematy układów planetarnych wyglądają podobnie jak w Elite: Dangerous.

Nietypowa piaskownica nie tylko dla fanów astronomii.

CIESZY

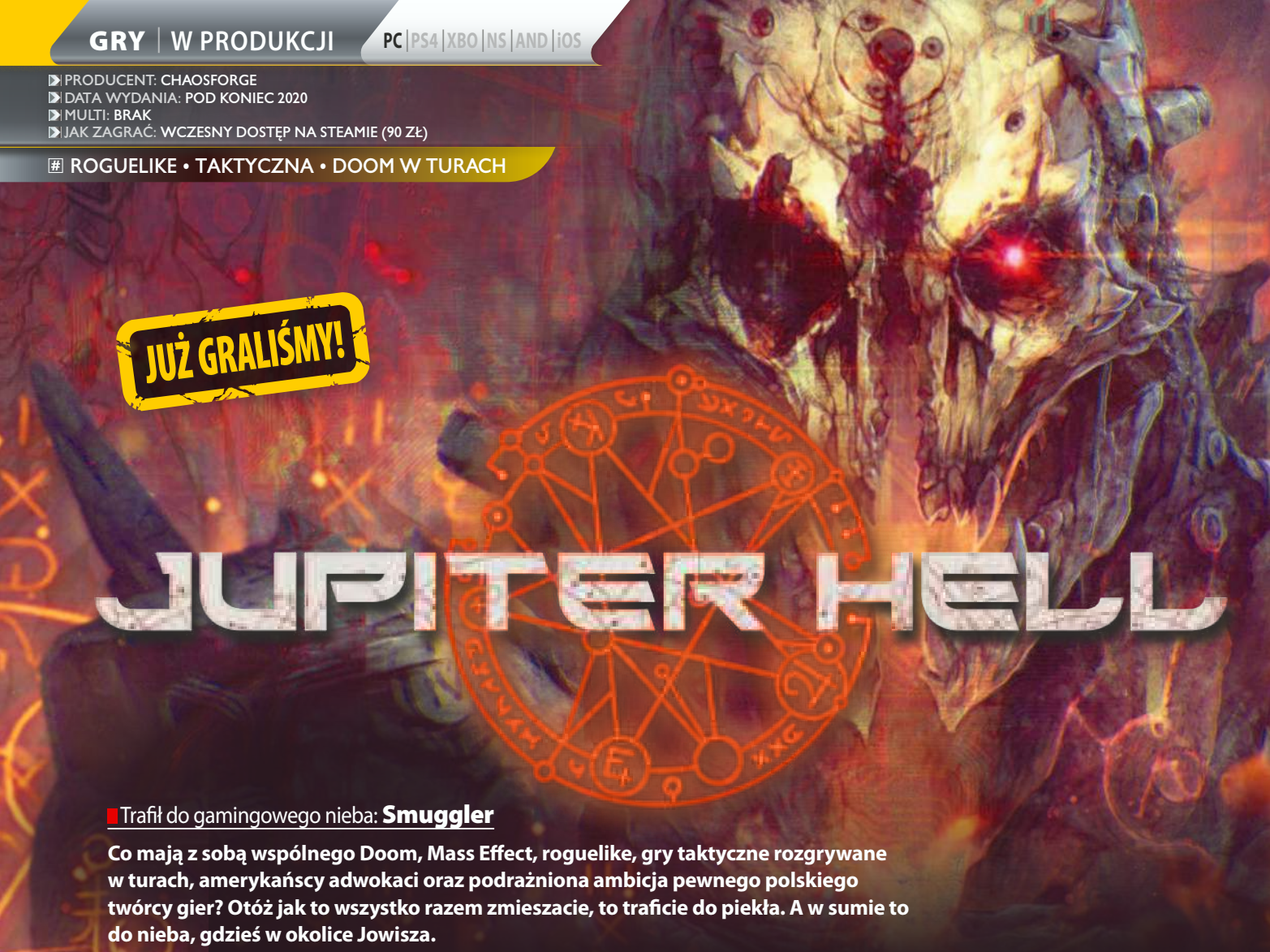
- ogrom wszechświata na wyciągnięcie ręki
- tryb fotograficzny to prawdziwy generator tapet
- wbrew pozorom bardzo prosta nawigacja
- tryb symulatora lotu
- świetna grafika...

NIEPOKOI

- ...ale przy zbliżaniu się do powierzchni planet widać przeskoki w jakości
- biedny tutorial symulatora lotu i ascetyczny interfejs statków
- niewidzialne obiekty

- PRODUCENT: CHAOSFORGE
- DATA WYDANIA: POD KONIEC 2020
- MULTI: BRAK
- JAK ZAGRAĆ: WCZESNY DOSTĘP NA STEAMIE (90 ZŁ)

ROGUELIKE • TAKTYCZNA • DOOM W TURACH



JUŻ GRALIŚMY!

JUPITER HELL

Trafił do gamingowego nieba: **Smuggler**

Co mają z sobą wspólnego Doom, Mass Effect, roguelike, gry taktyczne rozgrywane w turach, amerykańscy adwokaci oraz podrażniona ambicja pewnego polskiego twórcy gier? Otóż jak to wszystko razem zmieszacie, to traficie do piekła. A w sumie to do nieba, gdzieś w okolice Jowisza.

ChaosForge to wrocławskie niezależne studio istniejące od 2002, w skład którego wchodzi pięć osób. Na jego czele stoi Kornel Kisielewicz. Fani gatunku roguelike na pewno kojarzą jego DoomRL, czyli bardzo fajną konwersję zasad klasycznych FPS-ów z lat 90., z Doomem na czele, na „rogalikową" mechanikę i grafikę 2D. Niestety, w 2016 prawnicy spółki ZeniMax złożyli mu „propozycję nie do odrzucenia", bo nie spodobało się im wykorzystanie marki i assetów Dooma w tej darmowej produkcji.

Okiem enkiego

Nie sądziłem, że wrócą jeszcze czasy pecetowych gier, których nie da się obsłużyć myszką. Jupiter Hell znakomicie sobie jednak radzi bez gryzonia i to klawiatura, a nie gamepad jest głównym peryferium, którym kieruję moim (nieco zbyt) wygadanym panopkiem. Dla mnie gra ChaosForge to tak naprawdę współczesny Pixel Dungeon, którego nawet nie wiedziałem, że potrzebuję. Darmowego telefonowego roguelike'a ograłem już wzdłuż i wszerz lata temu i jakoś nic nie chciało pójść w jego ślady aż do teraz. Rozgrywka polegająca na taktycznej walce zasięgowej nabiera głębi wraz z kolejnymi znajdowanymi pukawkami. Podoba mi się możliwość specjalizacji w strzelaniu z pistoletów, jeśli na początku znajdziemy i ulepszymy stosowną klamkę, albo pójście w celność i zdejmowanie wrogów z odległości karabinami, albo jeszcze w co innego w kolejnej rozgrywce. Czekam na wersję na Androida!

Kisielewicz nie chciał kopać się z koniem, zatem swój projekt zamknął (ale wcześniej udostępnił kod gry wszystkim zainteresowanym). Po czym rozpoczął pracę nad nowym tytułem, Jupiter Hell, będącym „dziedzicem" DoomRL, ale wzbogaconym o wiele nowych pomysłów. A właściwie nie tyle zaczął, co zmotywowany i zirytowany postępkiem „ludzi w czerni" docisnął gaz do dechy. Prace nad nim trwały już bowiem od 2014. Tyle że wcześniej z doskoku i praktycznie bez budżetu, więc progres był umiarkowany. W momencie, gdy piszę te słowa, dzięki wsparciu blisko 2100 fanów, JH zebrał ponad 70 000 funtów na Kickstarterze i trafił właśnie do wczesnego dostępu na Steamie.

Będzie piekło. (I szczypało!)

To gra działająca wedle klasycznych „rogalikowych" reguł – **losowo generowane otoczenie i permadeath**. Można wprawdzie zrobić save (tylko jeden slot), ale nasza śmierć oczywiście kasuje tę zgrywkę. Przy czym mechanikę JH wzbogacono o elementy turowej gry taktycznej, RPG i obficie podlano sosem na bazie sentymentu do gier i filmów science fiction z lat 90. XX wieku i oprawiono w niezłą grafikę 3D w ujęciu top-down. (Dla ortodoksów przewidziano możliwość przełączenia się na klasyczną dla tego gatunku ASCII-grafikę!).

Zawiązanie jej akcji brzmi jakoś tak znajomo. Oto w okolicach księżyców Mar... Jowisza otwarto portale, z którego wylała się masa rozmaitego demonicznego (acz nie tylko) tałatajstwa. A gracz, penetrując z giwerą w łapie bazy na powierzchni (i pod powierzchnią) owych satelitów, musi to towarzystwo posłać do diabła, wykorzystując do tego całkiem imponujący i bardzo klasyczny, włącznie z chaingunem i piłą łańcuchową, arsenał.

Postać, którą prowadzimy, nazywa się domyślnie... Flynn Taggart. W przeciwieństwie do swego doomowego odpowiednika nasz Flynn jest dość gadatliwy, a do tego **dubbinguje go Mark Meer** (patrz: ramka), czyli głos komandora Sheparda z Mass Effectów! Możemy grać na trzech poziomach trudności (tzn. jest i czwarty, tyle że trzeba go sobie odblokować). Planowanych jest aż pięć trybów gry, z czego obecnie dostępne są trzy (kampania, samouczek oraz tryb wyzwań, gdzie np. trzeba przejść grę, używając tylko strzelb albo mając zaledwie cztery sloty w ekwipunku itd.).

Czyyy to lawa, czy sen?
Czyyy to lawa, czy sen?
Dooma przypomina, Dooma przypomina
Widok znajomy ten!

Widać tu charakterystyczne zniekształcenie geometrii ekranu CRT, symulujące krzywiznę kineskopu.

Jest taktycznie!

Gra toczy się w turach – ale synchronicznych. Tzn. w tym samym czasie ty i przeciwnicy równocześnie wykonujecie rozmaite czynności. Przy czym **akcja posuwa się naprzód tylko wtedy, gdy ty się ruszasz**, więc można spokojnie sobie przemyśleć kolejny krok. Na początku owa synchroniczność działań sprawiała mi pewne problemy. Musiałem się bowiem wyzbyć „XCOM-owych" nawyków – np. obrywałem od drugiego wroga, gdy wychyliłem się zza osłony i chciałem sobie spokojnie pozbierać wypadłe z poległego itemki. Nie ma tu żadnych – widocznych – punktów akcji. Ale rychło zauważysz, że warto inwestować w szybkość, bo daje to odczuwalną przewagę – w czasie tury można zrobić więcej rzeczy (np. strzelić i schować się za osłonę), zanim wróg zareaguje.

Poruszasz się w czterech możliwych kierunkach, bo cała plansza zbudowana jest na kwadratach. Nie ma znaczenia, w którą stronę patrzysz, bo gdy tylko wróg wejdzie w twój zasięg, i tak go ujrzysz i możesz do niego strzelać. Przeciwnik jest automatycznie namierzany, a jeśli jest ich kilku, to komputer celuje w najbliższego. Ale można przełączyć się na celownik manualny. Przed strzałem widać, jaka jest szansa na trafienie (i uzyskanie „krytyka"), ile obrażeń zadamy naszym atakiem i czy wróg ma jakąś osłonę, którą zresztą zwykle można zniszczyć, oraz jak duży bonus do odporności mu to daje. Szkoda tylko, że nie ma ataków wręcz.

...i erpegowo

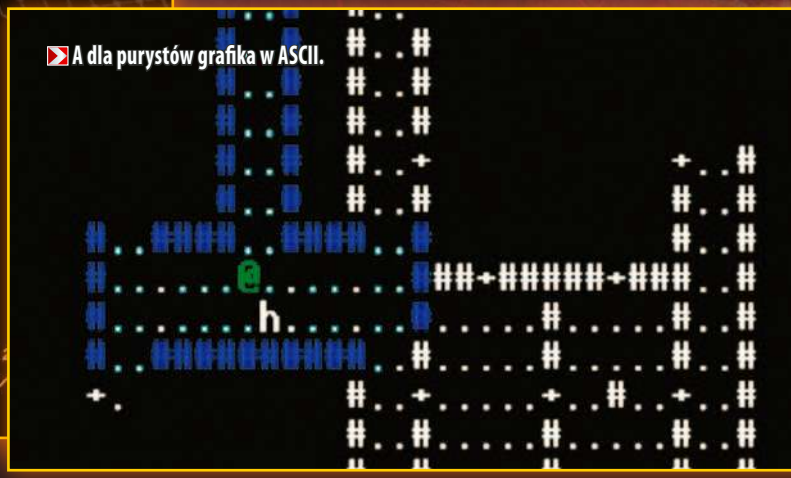
Do wyboru są trzy klasy postaci (marine, technik, zwiadowca). Każda ma swoje unikalne pasywne i aktywne umiejętności, których liczba z czasem i zaliczaniem kolejnych leveli będzie się zwiększać, a te już nabyte można rozwijać. Wędrując po bazach, natykamy się na pojemniki ze znajdźkami i terminale, dzięki którym możemy np. odsłonić całą mapę danego levelu. Skoro już mowa o znajdźkach – są wśród nich najróżniejsze rodzaje oręża (i ich zaawansowane wersje oraz warianty) oraz amunicja do nich, a także wyposażenie (rozmaite pancerze, repair kity, stimpaki, apteczki). Ale nasz ekwipunek ma ograniczenie do 10 itemków naraz, z czego tylko najwyżej trzy sloty (a jeśli nie jesteś marine, to dwa) są przeznaczone na broń. Na szczęście granaty są traktowane jak standardowe wziątki, a nie uzbrojenie, co zresztą jest troszkę nielogicznie, ale ciii...

Warto też zwrócić uwagę na parametr „pain". Gdy mocno oberwiemy, rośnie poziom odczuwalnego bólu, negatywnie wpływając na naszą celność. Na szczęście chwilka odpoczynku zwykle wystarcza, by radykalnie obniżyć jego poziom. A jeśli wcielasz się w marine, to raz na etap możesz, dzięki wyrzutowi adrenaliny, zmniejszyć jego aktualny poziom o 50% (do tego przekształcając przejętą połówkę punktów na hapeki).

Damn, she's looking good!

Co do oprawy, to jestem „na tak", choć nie bezkrytycznie. Skąpana w mroku grafika trąci nieco oldskulem, ale w tym dobrym vintage'owym stylu. A do tego dosmaczono ją animacjami, dynamicznymi cieniami

Oprawa od razu kojarzy się z latami 90. XX wieku, przyznacie?


A dla purystów grafika w ASCII.

Polski rogalik z nadzieniem taktyczno-erpegowym.

oraz rozmaitymi efektami graficznymi, w tym filtrem symulującym ekran CRT. Poza menu, gdzie pulsuje elektroniczna muzyka, w tle słychać metalowe łojenie. Pasuje do gry i nawiązuje klimatem do soundtracku Dooma, ale przyznam, że przydałaby się może nieco większa różnorodność tematów, bo nie będąc fanem tego gatunku muzyki, miałem wrażenie, że cały czas leci ten sam niezbyt porywający mnie motyw. (Nie obraziłbym się też, gdyby w grę wbudowano możliwość wrzutu własnych empetrójek). Gra się klawiaturą albo padem, a wymagania sprzętowe są na tyle niskie, że chyba nikt nie będzie miał tu problemów, o ile tylko ma 64-bitowy system operacyjny. Jupiter chodził na moim kompie o dość przeciętnej konfiguracji i miałem zwykle sporo powyżej 60 fps, tylko kilka okazjonalnych przycinek oraz ani jednej zwiechy.

Groovy!

Ostrzegam, że krwi i flaków tutaj dostatek, a i bluzgów sporo lata. Znajdziecie też nieco nienachalnego humoru i mrugnięć do tych starszych (albo chociaż lubiących klasyczne gry i filmy) graczy. Ot, bohater od czasu do czasu rzuci dobrze znany one-liner. A to z Duke'a, a to z „Gwiezdnych wojen", „They Live" czy „Predatora" (fanów ME ucieszy na pewno „I should fucking go!"). Zabawne, acz w specyficzny sposób, są też nazwy dodatkowych skilli oraz opisy niektórych znajdziek i parametrów w menu, że o podpowiedziach nie wspomnę („Aby pokonać Summonera, strzelaj do niego, aż umrze". Klasyka!).

Jupiter Hell, choć niezmuszający do nieustannie wytężonej uwagi i niewymagający świetnej koordynacji oko-ręka oraz refleksu zirytowanej mangusty, potrafi bezwzględnie karać za każdy błąd czy nadmierną pewność siebie. Lecz **gra jest wprawdzie wredna, ale uczciwa**. Jeśli umierasz, to zwykle dlatego, że zrobiłeś coś głupiego albo zgrzeszyłeś pychą lub niezdolnością do wyciągania logicznych wniosków. Bo gdy wchodzisz do koszarów – spodziewaj się wielu dobrze uzbrojonych wrogów... A ja bezmyślnie wlazłem tam ze standardowym pistoletem maszynowym i jednostrzałowym shotgunem, bez apteczek... i cóż, zginąłem. Po raz n-ty. Po czym po raz n+1 stworzyłem tę samą postać (marine Flynn Shepard, a jakże!) i, zgrzytając zębami, znów ruszyłem do boju. Bo nie mogłem przestać!

Przyznam, że siadałem do tej gry z taką pewną nieśmiałością, bo rougelike nigdy nie należało do tego, co Smugglery w grach lubią najbardziej. Ale ten rogalik ma tak pyszne nadzienie z elementów gier taktycznych i erpegową posypkę, że chrupałem go z bardzo błogim wyrazem twarzy, oczywiście pomijając te chwile, gdy ginąłem(*). Jasne, jeszcze nie wszystko jest dopięte na ostatni guzik, paru funkcjonalności mi brakuje (np. przydałaby się opcja zoomu/unzoomu kamery i atak w zwarciu), ale powiem jedno – **ja to kupuję. Tak w przenośni, jak i dosłownie.** Niestety, owo smakowite pieczywo zostanie wyłożone na półki dopiero pod koniec 2020. |CDA|

CIESZY

- wciąga!
- rozmaite „mrugnięcia okiem"
- głos komandora Sheparda!
- synchroniczne tury ze „stopklatkami"
- zgrabny miks kilku gatunków

NIEPOKOI

- brak wersji PL polskiej gry
- brak walki wręcz i zoomu/unzoomu kamery
- do premiery jeszcze sporo pozostało
- czy będzie ich stać na Jennifer Hale?

To ty, Shepard?!

Mark Meer to kanadyjski aktor (a także komik i pisarz), mający w swym portfolio 19 gier, w sporej części rodem z Bioware, w których udzielał postaciom swego głosu. Pierwszą z nich była Baldur's Gate II: Cienie Amn (2000). Jakim cudem w polskim indyku słyszymy zachodniego zawodowego aktora udzielającego się (i na pewno nie za garść dolarów albo zgrzewkę Tatry) w grach klasy AAA? Jak wyjaśnił mi twórca gry: „Na początku projektu, kiedy próbowałem jeszcze robić to bezbudżetowo, poratował mnie jeden z fanów DoomRL. Okazało się, że jest nim Jason Kapalka (współzałożyciel PopCap Games, autor Bejeweled i Plants and Zombies). Jason wyłożył kasę na rozruch całości, dzięki czemu gra mogła w 2016 trafić na Kickstartera. A przy okazji okazało się, że Mark Meer to jego dobry kumpel, więc ten po znajomości oraz w efekcie minimalnych kosztach zgodził się na udział w tej grze. No i teraz jesteśmy w kropce, bo jak w późnym EA dobrze pójdzie, to będziemy chcieli dodać wybór płci bohatera. I trzeba będzie zawalczyć o Jennifer Hale".

(*) Ale czym jest kwadrans czy dwa ciskania ciężkich przekleństw, przy wielu godzinach radochy i syndromu „jeszcze tylko ten leve..." ...Choleraaa! Nie!!! Znowu?!

PGA

POZNAN GAME ARENA

ZAPRASZA mtp GRUPA

18–20 X 2019

SPONSOR

PARTNER

Międzynarodowe Targi Poznańskie

PARTNERZY MEDIALNI

PARTNERZY TECHNOLOGICZNI

Wielkie nadzieje wzbudziły w nas poprzednie Wolfensteiny – wraz z faktem, że przy najnowszym MachineGames współpracowało z twórcami serii Dishonored. W Publistyce nawet porozmawialiśmy z Alicją Bachledą-Curuś w nadziei na komentarz i dobre uzupełnienie do dobrej gry. A tu... poczytajcie sami. ***[enki]***

STATYSTYKA: **ZRECENZOWANO 22 GRY**

GAME WALKER

AGE OF WONDERS: PLANETFALL

AUTOR: **DAEL**
PS4 XBO NS
STRONA: **44**

DaeL: Uczeń przerósł mistrza. Na pozór Planetfall to po prostu klon Civilization w realiach kosmicznych, ale gra na każdym kroku zaskakuje i dowodzi swej wyższości nad cyklem rozpoczętym przez Sida Meiera. W dodatku kradnie najlepsze pomysły z „Hirołsów" i XCOM-u, sprawiając, że rozgrywka ciągle trzyma w napięciu. A jakby tego było mało, to możemy w Planetfallu kierować cywilizacją rosyjskich górników, których wysoka grawitacja zamieniła w krasnoludy. Nie wiem, czy można znaleźć lepszą rekomendację.

Mac Abra: Skończyłem dodatek do Mutant Year Zero, Phoenix Point jeszcze nie wyszedł... Dobra, namówiłeś mnie.

9kier: (A skoro już o tym, ciekawi mnie, Mac Abra, ile się w Phoenix Point zmieniło od wczesnej wersji i jak bardzo się rozczarujesz).

Krigore: To się od początku nieźle zapowiadało. Z jajem, ale i odpowiednio poważnie potraktowaną warstwą strategiczną. Nikt nie powiedział, że zmóżdżanie się musi być poważne.

enki: „Cywilizacje" światów fantasy czy science fiction mają zawsze pod górkę, nie mogąc zaoferować interesującego spojrzenia na co ciekawsze wydarzenia z naszej historii. Mam nadzieję, że rozwinięcie wojny o starcia taktyczne przynajmniej w pewnym stopniu sprawi, że będzie się chciało w Planetfalla grać i grać.

REBEL GALAXY OUTLAW

- AUTOR: ENKI
- PC PS4 XBO
- STRONA: 50

enki: Jeśli komuś brakuje nieskrępowanego kosmicznego strzelania, a znudził się lub nie odpowiada mu ślimacze tempo Elite: Dangerous, RGO przychodzi z odsieczą i kilkunastoma godzinami nie najgorszej muzyki do przesłuchania w radiu.

Krigore: A ja przy tej okazji nieśmiało przypomnę o Everspace. Odkrywam ostatnimi czasy tę grę na nowo i jest naprawdę warta odgrzebania jej w bibliotece.

Bastian: A można się pobawić w załogę Gwiezdnego Patrolu, na czele którego stoi...

Ninho: ...niestety, Ninho.

ARMA III: CONTACT

- AUTOR: NINHO
- PC
- STRONA: 49

Ninho: ARMA, w której Army jest bardzo dużo i bardzo mało zarazem. Próg wejścia jest zaskakująco niski, ale jednocześnie wartkiej akcji wciąż jak na lekarstwo. Sama kampania to dobry klimat, ciekawy wątek wojny elektronicznej i... niewiele więcej. A w dodatku kończy się po 4 godzinach i pozostawia niedosyt fabularny, bo satysfakcjonujących odpowiedzi tu niewiele.

Krigore: Z realistycznymi symulatorami pola walki jest ten problem, że na dłuższą metę człowiek ma wrażenie, iż ten podgatunek drepcze w miejscu. Ale nie jestem pewien, czy wprowadzanie obcych jest na to dobrym lekarstwem...

DaeL: Jestem pod wrażeniem realistycznie przedstawionego kontaktu z obcą cywilizacją. Skoro ufoki przyleciały w gościnę, to logiczne jest, że wylądują u Słowian.

enki: W sumie pobiegałbym w grze po lesie, żeby zaznać latem trochę natury i świeżego powietrza.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Gra, którą poleciłbyś swoim rodzicom?

Smuggler: Żadnej. Gry wywołują przemoc. Stop przemocy domowej.

spikain: „Poleciłbym"? Ha! Pozdrawiam tatę, który nabił ostatnio trzysta godzin w Breath of the Wild. I mamę, która nadal nie ruszyła Laytona. >:(

Bastian: Niestety, moi rodzice graczami nie są, acz swego czasu mamuśka wymiatała w Tetrisie. No to pewnie Tetrisa 99.

Siekiera: Żadnej konkretnej. Ale w ramach edukacji oglądanie minimum godzinnego gameplayu z każdej gry, którą zrecenzowałem. Wiem, jestem potworem.

Krigore: Tetrisa. To evergreen, który bawi i przekonuje do siebie ludzi na co dzień mających niewiele wspólnego z grami. Poza tym serię Mario Kart i jej podobne, niezależnie już od platformy – bo łączy pokolenia.

enki: Gorogoa. A potem Machinarium i Botaniculę. Wszystkie zresztą poleciłem i sprawdziły się znakomicie!

Ninho: Overcooked. Nic w rodzinie nie wychodzi lepiej niż kłótnia. Więc przynajmniej można się podczas kłótni dobrze bawić.

DaeL: Subnautica. Śliczna, wciągająca i pozwalająca eksplorować ocean we własnym tempie. Ale kazałbym im nosić podczas gry pulsometr, bo przy pierwszym spotkaniu z lewiatanem o zawał nietrudno.

9kier: Moi rodzice nie są zainteresowani, ale siostra mojego taty regularnie przyjeżdża do mnie w odwiedziny, żeby popykać sobie w losowe tytuły na PS4. Zaczęła od Flower, The Witness i dema Unravel, bo akurat to było pod ręką, ostatnio skończyła Podróż i zakopała się w Steep. Gdybym natomiast miała polecić coś pecetowego od siebie, do głowy przychodzą mi przede wszystkim Chuchel (plus inne gry Amanity), potem Gorogoa i pewnie jakieś interaktywne filmy, a może nawet Antichamber.

Papkin: Tetris. Chciałbym, żeby wreszcie sobie wszystko poukładali.

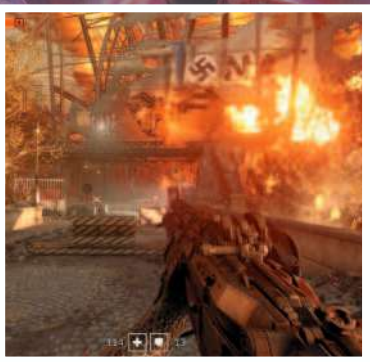
✖Ninho

PES na szóstkę

Przy okazji ogrywania dema PES-a 2020 (swoją drogą – to będzie najlepsza symulacja piłki nożnej w historii) jak co roku natrafiłem na liczne głosy, że w sumie to spoko, ale PES 6 – o, to była gra! Legenda tej odsłony ciąży na każdej kolejnej edycji i trochę mnie to „kiedyśtobyjstwo" zaczęło irytować, i pomimo obaw postanowiłem sobie przypomnieć, jak to drzewiej się wirtualną piłkę kopało. Pierwszy zgrzyt pojawił się w momencie próby legalnego nabycia kopii – w wersji cyfrowej gry nie uświadczysz, ale na szczęście moja luba w posagu do wspólnego mieszkania wniosła Xboksa 360, więc nabyłem drogą aukcji używany egzemplarz na konsolę Microsoftu.

Pierwszym, co uderzyło mnie po odpaleniu meczu, była bardzo niska rozdzielczość. Winę za to biorę jednak na siebie – trudno, by 720p na 43-calowym telewizorze 4K wyglądało dobrze. Po odpowiednim oddaleniu kamery od murawy (i siebie od tv) oczy bolały już zdecydowanie mniej, a ja mogłem oddać się rozgrywce. I... oj, sporo się zmieniło przez te lata, sporo. Gameplay jest zwyczajnie drewniany, pod wieloma względami ograniczony i, nie bójmy się tego słowa, prostacki.

Nie zmienia to jednak faktu, że miłym zaskoczeniem było na nowo odkrywać w „szóstce" wiele elementów gameplayowych, które odpowiednio rozwinięte odgrywają ważną rolę w najnowszych odsłonach serii. Ostateczne odczucia po kilkunastu meczach w PES 6 są natomiast takie, że mimo blisko 15 lat na karku ta gra wciąż przynosi sporo frajdy i pod tym względem nadal się broni. I myślę, że tak kultowego statusu nie osiągnie już nigdy żadna kopana Konami.



WOLFENSTEIN: YOUNGBLOOD

AUTOR: **PAPKIN**
PC PS4 XBO
STRONA: **54**

Papkin: Jestem do tego stopnia znużony Youngbloodem, że nie tylko odpuszczę sobie zawiązanie tej dyskusji, ale wręcz wykoleguję się z GameWalkera.

Krigore: Pograć można, ale to raczej samodzielny dodatek, o którym szybko zapomnicie. Tyle dobrze, że wydawcy nie zaszaleli z premierową ceną.

Ninho: Chciałbym napisać, że wybrałem złego Wolfensteina do recenzji, ale Cyberpilot był przynajmniej krótki. Tyle tylko, że ja do nowych Wolfensteinów nie mogę się przekonać już od New Order. Nic jednak z tego, co widziałem na monitorach Papkina, Bastiana i Krigora, nie sprawiło, bym zdecydował się poświęcić Młodej krwi swój cenny czas. Wszak niedawno wyszło demo ePES-a 2020.

Smuggler: Moja rada – trzymajcie się od niej z daleka. Albo po prostu otwórzcie okna i wywalcie przez nie kasę przeznaczoną na tego Wolfa. Na jedno wyjdzie, a zaoszczędzicie sobie dość traumatycznego obserwowania, jak zarzynają dobrą grę. A to boli.

DaeL: Strzelanie do hitlerowców jeszcze nigdy nie było tak żmudne i męczące. A postacie walczące z okupującymi Francję Niemcami jeszcze nigdy nie działały mi tak bardzo na nerwy. Teorie spiskowe mówiące, że grę stworzyli neonaziści, są jak najbardziej uprawnione.

Bastian: Dalej mam flashbacki po Bracie 2. Kto wpadł na to, by nie dawać checkpointów w instancjach, szczególnie wtedy, kiedy ogrywa się je po singlu? AI nie miało pojęcia, jak ustawiać się tak, by nie padać w trzy sekundy. Na szczęście Papkin miał. Papkinie, pokonywanie bossów z tobą to czysta przyjemność, nawet w tak nijakim tytule.

THE BLACKOUT CLUB

AUTOR: **EUGENIUSZ SIEKIERA**
PC PS4 XBO
STRONA: **62**

Siekiera: Celująca w klimaty przebojowego „Stranger Things" skradanka, która rozwija skrzydła dopiero w co-opie. Pomysł świetny, wykonanie w sumie też niezłe, gdyby jeszcze świat gry chciał być większy, a misje bardziej zróżnicowane, bo te tworzone przez generator szybko zaczynają się powtarzać.

enki: Mam umiarkowanie przyjemne skojarzenia z Hello Neighbor. I wygląda na to, że lunatykujące miasteczka i uciekanie przed tajemniczym Kształtem mają więcej sensu.

Smuggler: Pierwsza zasada Blackout Clubu – nie mówcie o nim, druga – omijajcie singla.

Krigore: Blackout Club – czyżby Wenezuela była tam prezesem?

Bastian: Zacząłem oglądać „Stranger Things". Po Blackouta sięgnę chyba tylko przez fascynację serialem.

METAL WOLF CHAOS XD

AUTOR: **EUGENIUSZ SIEKIERA**
PC PS4 XBO
STRONA: **69**

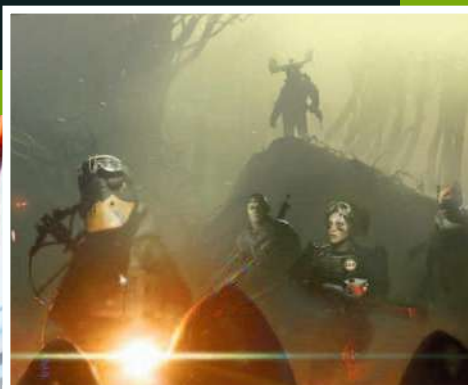
Siekiera: Czasem wystarczy być niedostępnym, by z automatu stać się kultowym. Idę o zakład, że gdyby pierwotnie Metal Wolf został stworzony na rynek globalny i stałoby za nim inne studio, dziś nikt nawet nie myślałby o odświeżaniu takiej ramoty. Gra pod każdym względem przeciętna, ratuje ją jedynie idiotyczna fabuła, tak zła, że aż dobra. Ale nie dla historii odpala się takie akcyjniaki.

enki: W oczekiwaniu na Mechwarriora 5... Żart XD

Ninho: XD

Bastian: Tylko crying emoji!

Smuggler: Metal Wolf Scheisse.



MUTANT YEAR ZERO: SEED OF EVIL

AUTOR: **MAC ABRA**
PC PS4 XBO
STRONA: **70**

Mac Abra: Pierwszy dodatek do MYZ:RtE to nie jest zła gra, szczególnie jeśli oczekujecie „więcej tego samego" i uważacie, że podstawka była za łatwa. Ale w innym wypadku poczujecie się sfrustrowani liczbą wrogów na planszy i uczuciem, że to DLC to tylko przedłużenie gry, a nie jej rozszerzenie. Acz, przyznaję, nowy stalker (łoś, Wielki Chan, a raczej Khan, bo tak przetłumaczono na polski Big Khan) wnosi do rozgrywki nieco inny niż dotąd, poważniejszy klimat. Generalnie „można, ale niekoniecznie".

9kier: Dodatek czeka już na mnie na dysku, ale najpierw nadrabiam podstawkę – dziś zaczęłam, bo w końcu się rozchorowałam i mam czas. Jestem dopiero po paru walkach, ale czy naprawdę ludzie narzekają na zbyt łatwą rozgrywkę na domyślnym poziomie trudności, czyli hardzie?!

enki: Mnie podstawka Mutanta wymęczyła gąbkowymi przeciwnikami, ale wciąż podkradanie się do wrogów i rozpoczynanie starć z przewagą zaskoczenia pozwoliły mi się znakomicie bawić. Boję się, że DLC to więcej gąbek, mniej taktyki.

PYTANIE I ODPOWIEDZI

Gra, którą poleciłbyś swoim dzieciom?

Smuggler: Tę, w której jestem najlepszy, żeby potem, gdy będziemy grać w multi, wyśmiewać ich mizerny skill i wykrzykiwać, że będę @#$% ich starą!

Mac Abra: Dark Souls. Niech się uczą, że będą miały w życiu pod górkę, nawet pomimo tego, że starają się najmocniej, jak potrafią.

Bastian: Jakbym miał jeszcze pociąg do gier F2P, to poleciłbym im jakieś gierki, gdzie trzeba dużo farmić. Niech farmią dla mnie.

Siekiera: Znam 10-latkę (pozdro Oliwka), która uwielbia GTA V, bo można chodzić po ulicach i spuszczać łomot przypadkowym przechodniom (choć zaręczam, że na co dzień to dziecko o gołębim sercu, które na widok umierającego Mufasy tonie we łzach). Więc może Red Dead Redemption? Klepanie ludzi po pyskach na Dzikim Zachodzie zawsze byłoby jakąś odmianą.

Krigore: Dwie ostatnie odsłony serii Skylanders. Figurki są bardzo atrakcyjne i kosztują dziś już niewiele, a zarówno Superchargers, jak i Imaginators to tytuły wyśmienite pod względem gameplayu.

enki: Wszystko, co ma w założeniu stymulować kreatywność. Z początku myślałem o szlagierach pokroju Minecrafta, ale w sumie, w dzisiejszym klimacie, tylko Capitalism II!

Ninho: Swoim przyszłym dzieciom pewnie dam pełną dowolność. Ja takową miałem i źle chyba nie wyszedłem... Wszak pracuję, gdzie pracuję. Mogło być gorzej.

DaeL: Franko: The Crazy Revenge. Niech dzieciaki wiedzą, jak wyglądała Polska, gdy tata był w ich wieku.

Papkin: Tetris. Chciałbym im przez to powiedzieć, żeby spadały.

SKY: CHILDREN OF LIGHT

- AUTOR: BASTIAN
- IOS
- STRONA: 67

Bastian: Wzięli zrobili Podróż, ale tym razem w wersji mobilnej, MMO, skoncentrowanej na socjalizowaniu się... i z mikropłatnościami. I choć to jeden z najpiękniejszych tytułów na iOS-a (pod względem oprawy, jak i przeżywanego doświadczenia), to jednak zbudowanie gameplayu wokół waluty premium widać jak na dłoni, już od pierwszych minut gry. Jeśli ktoś liczył na Podróż 2 – cóż, w sumie się nie zawiedzie, bo Sky nadal piękną grą jest.

Allor: W sam raz do skończenia w pewnej sieci kawiarni, by móc się pochwalić swoim jabłuszkiem. Nie chodzisz do tych kawiarni, bo nie masz jabłuszka? Podróżować można na wiele sposobów, a już ograniczanie się do diety z jabłek to bardzo zły pomysł...

Ninho: Bastian mówił, że to gra bez celu. Ładna, ale pusta w środku. Nie jestem pewny, czy mówił o grze, czy próbował mnie obrazić ad personam.

✖Krigore

Europejski QuakeCon

Byłem, zobaczyłem... i chciałbym, żeby impreza na stałe zagościła w Europie. Równocześnie jednak nie da się ukryć, że pierwsza edycja QuakeConu na Starym Kontynencie była wydarzeniem, które nie zaskoczyło rozmachem. Na klimatycznie przystrojonej – trzeba przyznać – hali znalazło się miejsce na parę wydzielonych sektorów z komputerami. Gwiazdą imprezy był oczywiście Doom Eternal, o którym możecie przeczytać kilka stron wcześniej. Poza tym odwiedzający mieli okazję, żeby zobaczyć najnowszego Wolfensteina, Rage'a II, Fallouta 76 i upchniętego gdzieś z boku Quake'a, którego reprezentowały podkręcona technologią RTX „dwójka" oraz odsłona opatrzona podtytułem Champions. Nie zabrakło rzecz jasna klasycznych części Dooma na różnych platformach, w tym na Switchu. Fani The Elder Scrolls i planszówek także mogli znaleźć coś dla siebie. Nie zmienia to wszystko jednak faktu, że całości brakowało rozmachu charakterystycznego dla wielkich imprez. Czuć było, że to wydarzenie towarzyszące czemuś bardziej spektakularnemu, czemuś, co zgromadzeni za Wielką Wodą mogli się przypatrywać własnymi oczyma. A my – jedynie za pośrednictwem sieciowej transmisji, na dużych ekranach. Tym niemniej precedens się pojawił. Pozostaje tylko liczyć, że zostanie on przekuty w regułę, z czasem ambitnie rozwijaną. Trzymam kciuki!

DOOM / DOOM II

- AUTOR: BERLIN
- NS
- STRONA: 66

Berlin: Nie wiem, co się dzieje w Bethesdzie, ale cóż – w tak spektakularny sposób zamordować porty kultowego Dooma to prawdziwa sztuka.

Allor: Czy można dwa razy wejść do tej samej rzeki? Nawet jeśli jest pełna demonów, a nie piranii?

Ninho: Z tej dwójki to akurat byłbym najbardziej ciekawy części trzeciej. Choć to I i II nigdy nie ograłem w pełni. A może zabiorę Switcha w podróż na Gamescom.

ASSASSIN'S CREED: ODYSSEY DLC

- AUTOR: BERLIN
- PC PS4 XBO
- STRONA: 74

Berlin: Miło było wrócić do Kassandry, niedobrze było patrzeć na to, co Ubisoft zrobił z jej historią w pierwszej serii DLC. Druga seria na szczęście trochę to wynagradza, ale cóż – niesmak pozostał.

Ninho: 80 godzin z podstawką wspominam doskonale, żal było się z Kassandrą rozstawać. Jednocześnie jednak na ten moment czuję się zarżnięty tą grą na tyle, że myśl o powrocie nieco mnie przerasta. Choć jeśli wracać, to teraz, gdy wszystkie DLC są już dostępne.

Allor: Tak bardzo wymaksowałem Kassandrę w podstawce, że pierwszy DLC – choć niezły fabularnie – był po prostu za prosty... Teraz podejdę jednak do całości po raz drugi, choćby dla samej fabuły.

NINTENDO SWITCH

KIEDYKOLWIEK, GDZIEKOLWIEK, Z KIMKOLWIEK

Nintendo

ZUPEŁNIE NOWA SYNERGICZNA PRZYGODA OD PLATINUMGAMES.

30 SIERPNIA

Zmierz się z intruzami z astralnego świata! Los całej ludzkości jest zagrożony, odkąd te kreatury niespodziewanie się pojawiły i zaczęły szerzyć chaos. Twoim zadaniem jest połączyć siły z żywymy brońmi - Legionami - i zakończyć inwanzję!

SPRZEDAWANE ODDZIELNIE

www.nintendo.pl

CONQUEST ENTERTAINMENT

PEGI 16

PRODUCENT: TRIUMPH STUDIOS
CENA: 170 ZŁ
WERSJA PL: Nnapisy
MULTI: do 8 graczy

GRALIŚMY NA: PC
PC: Windows 7/8/10 64-bit, Intel Core i5/AMD FX, 6 GB RAM, GeForce GTX 650 Ti/Radeon HD 7770

CYWILIZACJA • SCIENCE FICTION • 4X

Najbardziej lubi robale: **DaeL**

28 lat temu gracze po raz pierwszy wydali osadnikom rozkaz budowania miasta w przełomowej strategii Sida Meiera. I przez blisko trzy dekady seria Civilization pozostawała złotym standardem gatunku 4X. Najwyższa pora na detronizację.

Nowe siły na zgliszczach imperium

Sześć grywalnych stronnictw to nie jedyne pozostałości po dawnej Gwiezdnej Unii. W grze natrafimy również na sześć innych frakcji pozostających pod wyłączną kontrolą komputera. Są to: maruderzy; zbuntowane roboty; dziwaczna narośl, która wyrwała się spod kontroli koncernów farmaceutycznych; wyjęci żywcem z Mad Maksa mieszkańcy zrujnowanych światów; szaleni reprezentanci dawnych elit imperium; i wreszcie tajemnicza rasa psionicznych, lewitujących i rybopodobnych obcych. Będzie z kim walczyć.

AGE OF WONDERS: PLANETFALL

To tak naprawdę piąta część stworzonej przez Holendrów z Triumph Studios serii Age of Wonders, ale pierwsza, która zamiast w świat rodem z powieści fantasy przeniosła nas w odległą przyszłość. Jest to kontrowersyjna zmiana i przyznam, że sam obawiałem się, iż Age of Wonders zatraci swój indywidualny charakter.

Wątpiłem, że sięgnięcie po konwencję science fiction automatycznie uczyni Planetfalla ciekawszym. Bo pod względem intrygującego pomysłu gra Sida Meiera jest nie do pobicia. Przedstawienie losów cywilizacji od zarania dziejów aż po erę kosmiczną ma w sobie coś niesamowicie pociągającego, co natychmiast przykuwa uwagę. Age of Wonders: Planetfall, nawet sięgając po motywy SF, nie ma w sobie tej samej magii. Nie porwie nas, gdy scharakteryzujemy grę jednym zdaniem. Na pierwszy rzut oka zawsze będziemy widzieli po prostu klon Cywilizacji przeniesiony w odległą przyszłość. A pomysł nie jest nowy, formułę tę wykorzystywały już wcześniej Alpha Centauri czy Civilization: Beyond Earth. Ale prawdziwa siła gry Triumph Studios tkwi głębiej, w sposobie, w jaki tytuł rozwija dobrze znane fanom strategii mechaniki eksploracji, ekspansji i rozwoju. Planetfall ma swoje asy w rękawie. **Ujmie nas różnorodnością i dopieszczeniem mechaniki.**

Pół kilo Cywilizacji...

Akcja Planetfalla toczy się kilkaset lat po tajemniczym galaktycznym kataklizmie. Z niewyjaśnionego powodu przez wiele pokoleń podróże międzygwiezdne były niemożliwe. Pozostawione samym sobie wysunięte placówki ludzkiego imperium zwanego Gwiezdną Unią spędziły ten czas w osamotnieniu, rozwijając się w zupełnie różnych kierunkach. Gdy pewnego dnia nadświetlne napędy znów zadziałały, okazało się, że na zgliszczach Gwiezdnej Unii istnieje sześć zupełnie odmiennych stronnictw.

Awangarda to – w największym uproszczeniu – nacja kosmicznych Amerykanów, uwielbiających broń palną i laserową, specjalizujących się w wykorzystywaniu mobilnych instalacji wojskowych i propagandzie. Stanowili siły ekspedycyjne Gwiezdnej Unii. Teraz będą próbowali zebrać imperium do kupy. Odmienny pomysł na zjednoczenie ludzkości ma inna frakcja powstała na ruinach GU – Zgromadzenie. Ich cywilizacja to nic innego jak Borg ze Star Treka – nacja cyborgów dokonujących błyskawicznych przełomów naukowych i odzyskujących zasoby poprzez asymilację poległych jednostek. Miłośnikom silnych kobiet przypadną do gustu Amazonki – dojeżdżające dinozauropodobnych stworów specjalistki od bioinżynierii, broni biochemicznej i manipulowania fauną oraz florą.

A może macie ochotę na grę steampunkowymi rosyjskimi krasnoludami? Dvar to rezultat kilkuset lat spędzonych na planecie o wysokiej grawitacji. Zewnętrzne warunki uczyniły ich rasą krępych specjalistów od przekształcania rzeźby terenu i dużych eksplozji. Tęskniącym za Ordosami z Diuny pewnie przypadnie do gustu Syndykat – grupa wyjątkowo nikczemnych kupców stosujących skryte działania i tajne operacje. No i jest w końcu mały smaczek dla tych, którzy oglądając Żołnierzy Kosmosu, sympatyzowali z robalami. Kir'Ko to rasa insektoidalnych niewolników Gwiezdnej Unii. Rozpad imperium dał im wyzwolenie, a szybka ewolucja pozwoliła zapanować nad niektórymi zdobyczami technologicznymi dawnych panów. Teraz Kir'Ko chcą na powrót scalić swą rasę. A także zemścić się za swoje krzywdy.

Wszystko wskazuje na to, że pokojowa koegzystencja nie będzie łatwa. Przynajmniej gracz ma w czym wybierać. Każda z nacji jest bowiem unikalna, dysponuje własnymi technologiami, jednostkami i strategiami. A gra każdą z nich jest na tyle odmienna, że – inaczej niż w przypadku Cywilizacji – **naprawdę warto przejść kampanię sześć razy z rzędu**. Nawet jeśli nie podzielacie filozofii, jaką kieruje się dana frakcja. Kilkukrotne rozgrywki w Planetfalla nie znudzą się tym bardziej, że ścieżek do zwycięstwa też jest kilka.

...szczypta Hirołsów...

Ale gdy pisałem, że różnorodność jest największym atutem gry, chodziło mi tak naprawdę o coś innego niż tylko liczbę ciekawych ras, którymi możemy kierować. Rzecz bowiem w tym, że nazywanie Age of Wonders: Planetfall klonem Cywilizacji nie odsłania całej prawdy. **Gra bez skrupułów czerpie także z dwóch innych klasyków gier strategicznych: serii Heroes of Might and Magic oraz XCOM.** Z „Hirołsów" Planetfall pożycza przede wszystkim koncepcję armii dowodzonej przez bohatera oraz rolę eksploracji świata. Zamiast poruszać się pojedynczymi jednostkami (symbolizującymi określony typ wojsk) konstruujemy własne armie złożone z różnorodnych oddziałów, często dowodzonych przez generała. Dowódca, zbierając punkty doświadczenia, odblokowuje nowe umiejętności, a same jednostki możemy modyfikować w miarę odkrywania coraz bardziej śmiercionośnych technologii.

Tak skonstruowane oddziały będziemy przemieszczać, nie tylko kierując się uwarunkowaniami strategicznymi mapy, ale również w myśl opowiadanej przez grę fabuły. Planety pełne są miejsc do odkrycia, zasobów do zebrania czy wreszcie misji do wykonania. W trybie kampanii zgłębiać będziemy tajemnice rozpadu

Składniki z trzech świetnych gier połączone w smakowitą całość.

Planety są nie tylko urzekająco piękne, ale również pełne ukrytych zasobów, które warto zagarnąć przed przeciwnikiem.

Bitwy można wprawdzie rozstrzygać automatycznie, ale mało kto z tego skorzysta. Są po prostu zbyt wciągające.

Poszerzanie granic odbywa się skokowo – gdy mamy wystarczająco wielu kolonistów, możemy przyłączyć do metropolii całą prowincję albo zbudować nową kolonię.

Gwiezdnej Unii i poznawać inne rasy. Ale nawet pojedyncze scenariusze będą próbowały snuć własną opowieść. Nawiązując stosunki dyplomatyczne z innymi nacjami, niejednokrotnie staniemy przed koniecznością wykonania gestu dobrej woli; czasem trzeba będzie po prostu zniszczyć wrogą armię, innym razem – zapobiec naturalnej katastrofie.

Dyplomacji nie należy lekceważyć, tym bardziej że Planetfall daje nam dostęp do trzech różnych ścieżek zwycięstwa. Teoretycznie można więc wygrać pokojowo. Piszę „teoretycznie", bo przyznam, że nigdy w pacyfistycznym nastroju nie wytrwałem do samego końca. **Wojna jest w najnowszej odsłonie Age of Wonders po prostu zbyt ciekawa, by odstawić ją na drugi plan.** A gdy masz dwadzieścia tur militarnej przewagi technologicznej nad sąsiadem, to grzechem jest nie zrównać jego kolonii z ziemią. Tym niemniej na którymś z etapów gry dyplomacja i misje fabularne będą koniecznością.

Wspomniane bogactwo mapy i możliwość interakcji z nią na wiele sposobów to metoda, dzięki której Planetfall skutecznie ominął jedną z raf, na jaką wpadały gry z serii Civilization. **Tu po prostu nie ma przestojów.** Owszem, zdarza się, że musimy poczekać parę tur na wynalezienie potrzebnej nam technologii albo dokończenie jakiejś ważnej budowli. Bywa, że odliczamy czas do momentu, gdy „wylęgnie się" kolejny osadnik potrzebny do przejęcia sektora planety albo stworzenia

Trudno nie kibicować zbuntowanym insektom, które w ciągu kilku pokoleń nauczyły się korzystać z broni swych niedawnych oprawców.

W przyszłości rosyjscy górnicy zamienią się w krasnoludy.

nowej kolonii. Ale i tak mamy ręce pełne roboty. Zupełnie jak w „Hirołsach", zawsze jest tu przestrzeń do podjęcia jakiegoś ryzyka, eksploracji, zgarnięcia potrzebnych nam zasobów albo zaczepienia bezpańskich armii.

...i polewa z XCOM-a

A kiedy dochodzi do walki, Planetfall odsłania swój największy atut. Taktyczne bitwy mogły tę grę kompletnie zepsuć na tuzin różnych sposobów. Pozbawione odpowiedniej głębi mogły stać się irytującym i zbędnym dodatkiem. Z drugiej strony gdyby developerzy z Triumph Studios przesadzili z ich długością, odciągnęłyby uwagę graczy od budowy kolonii i baz, sprawiając, że przejścia pomiędzy tymi dwoma aspektami gry stałyby się rażące. Ale jakimś nadzwyczajnym sposobem twórcy Planetfalla trafili w dziesiątkę, sprawiając, że **batalie idealnie uzupełniają rozgrywkę**.

Sami developerzy nazwali taktyczne bitwy uproszczoną wersją turowych starć z XCOM-a. Tyle że z tym uproszczeniem to nie do końca prawda. Rozgrywka taktyczna ma całą głębię dzieła Firaxis (czy też wcześniejszych gier korzystających z podobnych rozwiązań – jak chociażby Jagged Alliance). Każda z nacji preferuje nieco inną strategię, adekwatną do sił i słabości jednostek. Możemy się spodziewać, że Awangarda użyje zasłon, ataków dystansowych i czuwania, podczas gdy Zgromadzenie spróbuje jak najszybciej przejść do walki wręcz. Każdy z oddziałów ma własne charakterystyki i specjalne umiejętności. I każda decyzja ma swój ciężar.

Ten tryb gry daje poczucie, że – wykazując się napoleońskim geniuszem – możemy na polu bitwy nadrobić ewentualne błędy popełnione podczas rozwijania kolonii. Albo zniwelować swą militarną przewagę, gdy zaczniemy niefortunnie rozstawiać wojska. A jednocześnie taktyczne starcia są bardzo szybkie. Każda armia składa się maksymalnie z sześciu oddziałów. Pole walki – choć zróżnicowane – jest niewielkie. Większość bitew będzie więc przesądzona przed upływem dziesięciu minut, a gracz – usatysfakcjonowany małym zastrzykiem adrenaliny – wróci do rozbudowywania kolonii.

Przepis na sukces

Może za bardzo zachwycam się tym, jak starannie zostały dobrane poszczególne składniki gry i jak wiele wysiłku włożono w dopieszczenie jej mechanizmów, ale prawda jest taka, że swoją najnowszą odsłoną **seria Age of Wonders wyszła z cienia Cywilizacji, stając się jej pełnoprawnym konkurentem**. Powiem więcej – Planetfall wciągnął mnie szybciej i na zdecydowanie dłuższy czas niż „goła" Civilization VI. Gra od Triumph Studios tchnęła w leciwą już formułę 4X nowe życie.

Nie znaczy to oczywiście, że Planetfall jest dziełem pozbawionym najmniejszych rysek. Domyślam się, że osoby rozpoczynające dopiero swoją przygodę z grami strategicznymi będą zagubione. Planetfall naprawdę zakłada, że graliśmy albo w poprzednie części Age of Wonders, albo przynajmniej w Civilization. A prawdę powiedziawszy, to nawet bardziej doświadczeni gracze parę razy napotkają jakieś trudności. Samouczek nie należy do szczególnie rozwiniętych, kontekstowe wyjaśnienia drzewek technologicznych są nazbyt zdawkowe, a interfejs nie jest najbardziej intuicyjny. Ale nie ma powodu, by się jakoś specjalnie lękać skoku na głęboką wodę – rozegranie jednego scenariusza wystarczy, by poznać większość tajników gry. Nie zwalniam developerów z odpowiedzialności za wprowadzenie nowych graczy w świat swojej gry, ale nie sądzę, aby był to problem katastrofalny.

A kiedy damy grze szansę i poświęcimy jej parę godzin, Planetfall nas urzeknie – zarówno bogactwem fabuły, urodą przedstawionych w grze planet (pełnych nieziemskich biomów i zaskakujących form fauny i flory), jak i po prostu dopracowaniem mechaniki gry do perfekcji. I trudno będzie się oderwać. Jeśli rywalizacja serii Age of Wonders i Civilization ma w sobie coś ze starcia Dawida i Goliata, to Planetfall jest kamykiem, który właśnie pacnął olbrzyma w czoło. |CDA|

Seria Civilization wreszcie doczekała się prawdziwej konkurencji.

AGE OF WONDERS: PLANETFALL

OCENA

9

GRYWALNOŚĆ 9
WIDEO 8
AUDIO 7

+ ciekawa fabuła
+ świetne bitwy taktyczne
+ doskonałe tempo rozgrywki
+ zróżnicowane nacje
– słaby samouczek
– nieintuicyjny interfejs

PEGI ?

PRODUCENT: STUCK IN ATTIC
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN XP/7/8/10, INTEL CORE I3 2,5 GHZ, 4 GB RAM, GRAFIKA 2 GB RAM

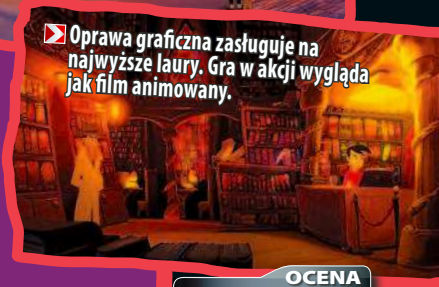
PRZYGODOWA • OLDSCHOOL • LOVECRAFT NA WESOŁO

GIBBOUS
A CTHULHU ADVENTURE

Widma nad Fishmouth wypatruje: **Eugeniusz Siekiera**

Przygodówki trzymają się nieźle, ale niewielki ich procent potrafi bawić się konwencją, śmiać się z samych siebie i utrzymać wysoki poziom żartów. Uwierzycie, że debiutancki projekt ekipy Stuck In Attic ma to wszystko?

Akcja gry ma miejsce między innymi w miasteczkach Fishmouth oraz Darkham. Nawiązań do twórczości Lovecrafta jest tu bez liku.


Oprawa graficzna zasługuje na najwyższe laury. Gra w akcji wygląda jak film animowany.

To hołd dla klasycznych point'n'clicków i raj dla miłośników starych produkcji LucasArts pokroju Day of the Tentacle czy serii Monkey Island. Wydaje się zresztą, że inspiracje czerpano z wielu źródeł – czuć tu między innymi ducha zwariowanej sagi o mieszkańcach planety Deponia czy przezabawnego cyklu The Book of Unwritten Tales. **Gibbous żeni estetykę powyższych z mitologią Cthulhu i zaprawia całość abstrakcyjnym poczuciem humoru.**

Coś na progu (jakaś paczka, niepozorna)

Na początku było słowo. Bluźniercze i złowieszcze, zapisane na kartach Necronomiconu. Wokół piekielnej księgi kręci się cała intryga, bo każdy chce zdobyć tajemniczy wolumin. Jego tropem podąża między innymi cudownie stereotypowy detektyw Don R. Ketype oraz grupa nierozgarniętych kultystów, a koniec końców opasłe tomiszcze wpada w ręce młodego bibliotekarza, Buzza Kerwana, która niczym Rademenes z „Siedmiu życzeń" zaczyna gadać ludzkim głosem. A że jej złośliwa kocia natura zostaje nietknięta, zwierzak nie jest zadowolony z nowych talentów i skwapliwie daje temu wyraz.

Losy detektywa i bibliotekarza przeplatają się w trakcie przygody, my zaś mamy możliwość wcielenia się w każdą z postaci. Zaczynamy z pozornie prostą misją ratunkową, ale historia szybko skręca w niespodziewane rejony i robi się coraz osobliwiej. Osobliwiej i zabawniej, Gibbous bowiem to **miks horroru i kryminału opowiedzianego na wesoło, w którym żart goni żart**, a dowcipy sytuacyjne i liczne nawiązania do klasyki grozy (z prozą Lovecrafta na czele) są jednym z filarów scenariusza i stanowią o jego sile.

W górach szaleństwa (i mieście rozsądku)

Mimo absurdalnej otoczki zagadki wydają się logiczne i dość łatwe (może nawet aż nazbyt, weterani mogą kręcić nosem). Gros wyzwań to klasyczne inwentarzówki, czyli zbieranie potrzebnych fantów i łączenie ich bądź używanie w innym miejscu. Scenariusz stara się zachować ciąg przyczynowo-skutkowy, często więc nie dorwiemy się do danego przedmiotu, póki nie będzie to fabularnie uzasadnione. Jeśli gdzieś utkniemy na dłużej, warto zasięgnąć rady kotki – czasem powie wprost, co należy zrobić, innym razem zasugeruje następny krok. A przy okazji zwymyśla naszą inteligencję, złośliwa cholera.

Gra wygląda obłędnie, każda plansza to kopalnia detali.

Gra wygląda obłędnie, a każda ręcznie rysowana plansza to kopalnia detali. Na temat wielu z nich bohater trzyma w zanadrzu komentarz, dlatego cieszy opcja podświetlania hot spotów. Mimo iż grafika jest zaskakująco czytelna, łatwo przeoczyć jakiś istotny szczegół w natłoku aktywnych punktów. Co więcej, do każdego takiego elementu przygotowano nie jedną, ale po kilka kwestii dialogowych. Ba, postarano się nawet o unikalne komentarze dla większości kombinacji łączenia przedmiotów, nawet tych bezsensownych. **Na każdym kroku widać ogrom serca i pracy włożonej w ten projekt.** Żal jedynie, że polska wersja zawiera tyle literówek, brakujących spacji i dziwnie przetłumaczonych zwrotów. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 9
AUDIO 6

+ zabawna, dobrze napisana historia
+ plejada barwnych postaci, każdy jest jakiś
+ kapitalna grafika i duże przywiązanie do detali
+ intuicyjne zagadki
− momentami źle nagrane dialogi
− sporo niedbalstwa w polskiej wersji językowej
− starym wyjadaczom może wydać się zbyt łatwa

PEGI 7

PRODUCENT: COSMOSCOPE GMBH
CENA: 72 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 8 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WINDOWS 7/8/10, AMD FX-4350, 4,2 GHZ/ INTEL CORE I5-3470, 3,2 GHZ, 4 GB RAM, RADEON HD 6870, 1 GB/GEFORCE GTX 650 TI, 1 GB

STRZELANKA • MULTI • ORYGINALNY POMYSŁ

Los Mariachis w akcji.

Nierzadko nasza postać będzie takim właśnie potworkiem.

MORPHIES LAW

Przerósł przeciwników o głowę: **Witold**

Morphies Law nawet nie próbuje udawać, że nie jest grą jednej sztuczki. Jest. Ale trzeba przyznać, że wyciska z niej naprawdę sporo.

Mimo że właścicielom Switchów sztuczka ta znana jest już od roku (teraz zaś dostali darmową aktualizację do wersji 2.0), pecetowcy mogą ją poznać dopiero teraz. Cały sekret tego drużynowego shootera TPP tkwi w... wielkości części ciała postaci. A raczej w jej dynamicznej zmianie: **gdy strzelamy wrogiemu robotowi np. w głowę, jednocześnie zmniejszamy ją, powiększając swoją. Gdy zaś obrywamy – kurczymy się.** Proste, ale daje zaskakująco spore pole do popisu.

Rozmiar ma znaczenie

Gdzie jak gdzie, ale powyższe stwierdzenie w Morphies Law jest prawdą ostateczną. Prędkość biegu zależy od wielkości naszych stóp, wysokość skoku – nóg. Leczymy się, gdy rośnie tors, pokaźne prawe ramię zmniejsza zaś odrzut, lewe – czas odnowienia alternatywnego strzału. W sumie takich stref jest 8 i, co najważniejsze, dynamicznie zmieniają rozmiar podczas samej rozgrywki. Normalnym widokiem jest więc malutki tors, z którego wyrastają ogromne ręce, albo kilkunastocentymetrowy skrzat z czerepem wielkości okna.

Wpływa to na miejsca, w które możemy się dostać – wszystkie 8 map upstrzonych jest drzwiami różnej wysokości, transportującymi rurami, do których mogą wejść tylko najmniejsi, a także kamiennymi konstrukcjami burzonymi przez wpadające na nie masywne postacie. Ba, czasem trzeba uważać, czy sufit nad nami jest odpowiednio wysoko, ponieważ może się zdarzyć, że po trafieniu przeciwnika urośniemy za bardzo i popełnimy w ten sposób wyjątkowo oryginalne samobójstwo.

Rośnij duży, okrąglutki

Problemem produkcji jest jednak jej **przekombinowanie**. Oprócz rzeczy, o których wspomniałem, niektóre mapy wypełnione są pułapkami, na innych budowle wynurzają się spod ziemi etc. Dodajmy do tego możliwość krótkotrwałego lotu, strzelanie spowalniającą wrogów i przyśpieszającą sojuszników farbą oraz parę innych rzeczy, a zaczyna się robić tego naprawdę dużo. Wprowadza to spore zamieszanie do i tak chaotycznej rozgrywki – w ferworze walki na ogół trudno taktycznie podchodzić do celowania w konkretne części ciała, więc rośniemy raczej niezorganizowanie. Co prawda można pożyczać masę od sojuszników (domyślnie dwóch, ale przewidziano także opcję starć 4 na 4 – i jest ona odrobinę ciekawsza), to jednak wymaga zgrania i sprawnej komunikacji, a niekoniecznie daje wiele w zamian.

Inna sprawa, że wszystkie (prawie) tryby w grze kręcą się wokół wzrostu – tyle że nie naszego, ale awatara drużyny. Mamy więc lokalną odmianę team deathmatchu, w której nie liczą się fragi, tylko masa, którą skradniemy przeciwnikom (czyli, nieco upraszczając, zadane obrażenia). Kolejny wariant zabawy polega na odchudzaniu wspomnianego olbrzyma poprzez strzelanie do niego po uprzednim wyłączeniu tarczy – zdobyte w ten sposób kilogramy musimy donieść do specjalnego ołtarza, który zasili naszego wielkoluda. W Massterze zaś to osoba z najlepszym wynikiem „karmi" giganta swojej drużyny. Nieco różni się tylko tutejsze Capture the Flag, w którym zamiast proporczyka mamy głowę awatara.

Jak spadać, to z wysokiego konia

Morphies Law: Remorphed ma też ten problem, że samo strzelanie – najważniejsza rzecz – daje raczej umiarkowaną przyjemność. Mimo że broni i zdolności mamy do wyboru kilkanaście, każda z nich jest równie satysfakcjonująca – średnio. Broni się za to stylistyka gry: klimat meksykańskiego święta zmarłych czuć wszędzie, od poprzebieranych w stroje szkieletów robotów, przez piniaty (tutejsze loot boksy, na szczęście dostępne wyłącznie za grową walutę), aż po muzykę. Ta ostatnia zasługuje zresztą na słowo komentarza – ogólnie przyzwoita, jednak dopiero w poczekalni przed meczem pokazuje pazur. Każdy z zawodników w opcjach (rozległych) dostosowywania swojej postaci wybiera bowiem instrument (z dobrych kilkudziesięciu), na którym jego robot gra motyw przewodni w lobby. Dzięki temu, czekając na starcie, razem z innymi zawodnikami tworzymy improwizowaną orkiestrę mariachi. I za to dodałem pół oceny. |CDA|

Ma niezłe fundamenty – ale brakuje tu czegoś więcej.

OCENA 7

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 8

+ koncerty w lobby!
+ sporo opcji personalizacji
+ przyjemne starcia
+ dobry pomysł na rozgrywkę...

− ...która czasem jest przekombinowana
− przeciętne strzelanie
− nieciekawe bronie i umiejętności
− mało map

PEGI 16

PRODUCENT: BOHEMIA INTERACTIVE
CENA: 100 ZŁ
WERSJA PL: CZĘŚCIOWO ZDUBBINGOWANA
MULTI: DO 64 OSÓB W ZALEŻNOŚCI OD SCENARIUSZA

PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, INTEL DUAL CORE 2,4 GHZ/ AMD DUAL CORE ATHLON 2,5 GHZ, 4 GB RAM, NVIDIA GEFORCE 9800 GT/AMD RADEON HD 5670/INTEL GRAPHICS 4000, DIRECTX 10

FPS • REALIZM • OBCY W POLSCE

ARMA III CONTACT

Z anteną biega: **Ninho**

Jak pożenić realizm znany z serii ARMA z inwazją obcych? Ograniczyć sięganie po broń do minimum, skupić się na walce elektronicznej i opowiedzeniu historii. A akcję umieścić w swojsko-polskich klimatach.

Ostatni składnik nie jest niezbędny, jednak nie sposób pominąć faktu, iż Liwonia, na której przychodzi nam spędzić 4-5 godzin kampanii fabularnej Army III: Contact, to miejsce pod względem ukształtowania terenu nam bliskie, a kiedy po raz pierwszy usłyszymy przez radio polskie głosy, uronimy niejedną... kroplę krwi z uszu. **Rodzimy dubbing niektórych postaci boli, jednak nie rzutuje na ocenę końcową DLC.**

Realistyczne pole walki

Warto na wstępie także zaznaczyć, że choć dodatek powstał na silniku podstawki i pozwala na pełne wykorzystywanie klawiszologii dostępnej w grze, to **jest zdecydowanie przystępniejszy od zwykłej Army**. Odnajdą się w nim nie tylko fanatycy realistycznego pola bitwy, ale też niedzielni żołnierze. Głównie dlatego, że w Contact naprawdę mało się strzela, a Liwonię poznajemy, biegając z elektronicznym aparatem widmowym. Po broń sięgamy rzadko i głównie w dwóch ostatnich, najsłabszych etapach.

Wspomniany aparat służy do odbierania fal radiowych, zakłócania ich, pozwala również na dezorganizację pracy wroga czy wykrywanie jego pozycji. Dotyczy to również obcych, a jakże. Ci jednak znajdują się gdzieś z boku całej historii, która kręci się wokół wojny elektronicznej pomiędzy siłami NATO a Liwonią. Na małym obszarze dochodzi do manewrów (uwaga, to nie są ćwiczenia!), w wyniku których ginie wielu żołnierzy. Jeśli już sięgamy po broń, to po to, by zlikwidować wrogiego żołdaka, a nie strzelać do przybyszów z kosmosu.

Klimat i ambient

Tutaj dochodzimy do bodaj najistotniejszej kwestii Contact – na ekranie dzieje się naprawdę niewiele, biegamy w dużej mierze po lasach z aparatem widmowym i namierzamy kolejne cele, drony, komunikację radiową wroga i statki obcych. Choć brak szybkiej akcji może znużyć osoby liczące na wartkie prowadzenie fabuły niczym w Call of Duty, to **tutaj liczy się klimat. A ten miażdży** – tajemniczy przybysze, zbieranie kolejnych próbek z dziwnych korzeni rozsianych po terenach Liwonii, niewyjaśnione zachwianie grawitacji wokół statków obcych, a do tego genialna, ambientowa muzyka.

Szkoda tylko, że po pewnym czasie odnosi się wrażenie, że to bardziej symulator spacerowicza (tudzież biegacza) niż gra FPS. Zabawa w zwiad po dwóch pierwszych godzinach wyraźnie traci swój urok, a wtedy do dalszej gry trzeba się zmuszać. Bohemia Interactive ponad rozgrywką postawiło storytelling, problem jednak w tym, że fabuła zwyczajnie odstaje od klimatu, a wątek Obcych wydaje się wciśnięty mocno na siłę, by przyciągnąć większą liczbę graczy. Szkoda, że przez marketing zmarnowano potencjał na zdecydowanie lepszą opowieść o tym, do czego na małym obszarze może doprowadzić dezinformacja w szeregach dwóch neutralnych sił militarnych.

O borze, lesie, łączko ukochana

Czy warto po Contact sięgnąć? Można. DLC jest dość krótkie, cechuje się świetnym klimatem i niezłą, sporą mapą, która choć wykorzystuje sporo assetów obecnych w Armie już wcześniej, jest mocnym punktem (choć pustawym) całości i wyróżnia się na tle innych obecnych w multi. Wprawdzie fabuła pod koniec delikatnie nie dojeżdża, a i nie każdemu odpowiadać musi sposób prowadzenia akcji, jednak trudno oczekiwać, by szeregowy żołnierz NATO rzucał się z karabinem na uzbrojone statki obcych, prawda? Wszak wciąż mamy do czynienia z realistycznym symulatorem pola walki, w tym wypadku z pozaziemskim najeźdźcą. |CDA|

Świetny klimat nie ratuje biednego gameplayu.

Bez anteny nie ma zabawy.

Lasy może i są ładne, ale bieganie po nich szybko się nudzi.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 7

- + świetny klimat
- + niski próg wejścia
- + skupienie się na walce elektronicznej
- + doskonała muzyka
- + duża, nieźle zaprojektowana mapa...
- – ...w dużej mierze niestety pustawa
- – biegamy wte i wewte
- – storytelling ponad gameplay
- – wygląda tak sobie
- – tragiczny polski dubbing, taki sobie angielski

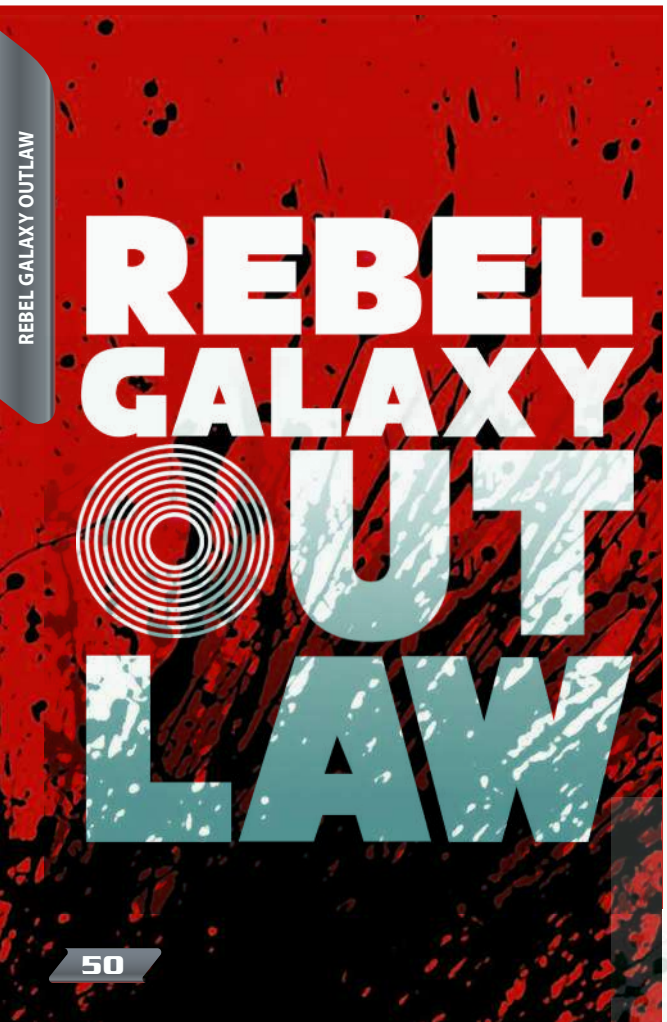
PEGI ?

PRODUCENT: DOUBLE DAMAGE
CENA: 80 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN VISTA/7/8/10, INTEL CORE 2 DUO 2,4 GHZ/ADD ATHLON X2 2,8 GHZ, 2 GB RAM, GRAFIKA Z SHADER MODEL 4.0, 1 GB VRAM

SPACE SIM • AKCJA • OLDSCHOOL

W przerwach możemy oddać się hazardowi.



Pomija wszystko: **enki**

Czy robiąc grę w pięć osób, da radę konkurować z Elite: Dangerous, czy Star Citizenem?

Tak, jeżeli nad wszystkim trzymają pieczę ojcowie założyciele Double Damage, wcześniejsi projektanci Torchlighta (Travis Baldree), z historią sięgającą pierwszego Diablo (Erich Schaefer). Nie, jeżeli w odniesieniu do dzieła Frontier Developments (to, co zwie się obecnie Star Citizen, wciąż trudno mi określić mianem gry) Rebel Galaxy Outlaw (oraz pierwsza część z 2015 roku) jest jak prosty hack'n'slash przyrównany do porządnego erpega.

#łatwo

Oczywiście oba gatunki mają swoje zalety i grupy odbiorców, toteż nie ma co demonizować relatywnej prostoty rozgrywki RGO, bo po złotych czasach Freelancerów i Starlancerów dziś w niszy nieskomplikowanych kosmicznych strzelanek znaleźć można co najwyżej pierwsze Rebel Galaxy i może Everspace. Miejsce więc jest, takoż i powód, by wydać tego typu grę.

Pisząc „nieskomplikowanych", mam na myśli przy tym wykładanie czerwonego dywanu zwłaszcza pod stopy graczy, którzy nie mieli do tej pory doświadczenia z pilotowaniem wirtualnych statków kosmicznych, a chcieliby pobawić się w „Gwiezdne wojny". Tam, gdzie w Elite: Dangerous za każdym razem musimy wykonać kilka standardowych procedur przed lądowaniem na stacji kosmicznej – łącznie z prośbą o zezwolenie i ostrożne wpasowanie się w nieszeroką bramę nieustannie rotującego giganta – tutaj wystarczy po prostu lecieć w jej stronę i w odpowiednim momencie przytrzymać jeden przycisk. Podróż wewnątrz systemów w Elite wymaga czasu, a także pilnowania prędkości, zwłaszcza jeżeli nie chcemy przestrzelić danego księżyca o kilka milionów kilometrów i potem zawracać na połowie ciągu. W Rebel Galaxy Outlaw kierujemy dziób na cel, przytrzymujemy przycisk (notabene ten sam, co przy dokowaniu) i dwie sekundy później jesteśmy na miejscu.

Wreszcie, najbardziej podstawową funkcją komputera pokładowego podczas walki jest automatyczne namierzanie wybranego celu. Namierzanie, zaznaczam, połączone z obracaniem statku kosmicznego w stronę fruwającego wokół nas wroga – wystarczy na **padzie przytrzymać lewy trigger, by nasza maszyna zaczęła śledzić zalockowanego niemilca**. Nie muszę chyba tłumaczyć, jak bardzo ułatwia to skupienie się na dopychaniu celownika bliżej celu i strzelaniu zamiast panicznego zastanawiania się, gdzie jest „góra". Gotowych natychmiast ciskać gromy purystów pilotażu, których „niedzielność" takiego rozwiązania przyprawia o wzrost ciśnienia wewnątrzgałkowego, pragnę jednak zapytać – czy istnienie takiego wspomagania w kosmicznej „przyszłości" nie byłoby bardziej „realistyczne" niż konieczność bezwzględnego walenia w joystick dwadzieścia cztery, że tak powiem, na siedem?

A w lodówce... Travis

Rebel Galaxy Outlaw, ustaliliśmy więc, **jest grą prostą i oldskulową**. Na tyle wręcz „tuzinkową", że w porównaniu z pierwszą częścią wyrugowano z rozgrywki aspekt starć salwami burta w burtę – teraz domyślnym widokiem jest pierwszoosobowa perspektywa głównej bohaterki, którą można ewentualnie przełączyć na kamerę podążającą za statkiem. Dziwi więc, że przy całym tym nacisku na przystępność Double Damage **nie zdecydowało się zaimplementować nawet podstawowego**

Kto normalny nie czyści orbity z asteroid przed zbudowaniem stacji?

Wydrążyłem ci w rufie nową dyszę, drabie!

samouczka – tym bardziej że mimo wszystko funkcjami obłożone są wszystkie wypustki pada (lub spora część klawiatury albo przycisków joysticka, jeśli ktoś woli korzystać z tych peryferiów).

Zamiast tego możemy sobie puścić sympatyczny, czterdziestominutowy film na YouTube, w którym Travis Baldree wykłada i pokazuje podstawowe założenia rozgrywki. Przyznaję, że w dobie let's playów jest to wcale niegłupie rozwiązanie i obejrzałem to z przyjemnością... ale już niedługo po odpaleniu gry zetknąłem się z kuriozalnym problemem. Otóż obok tworzenia gier Baldree zajmuje się m.in. narracją audiobooków, co znakomicie sytuuje go w roli aktora głosowego. Na nieszczęście w RGO wciela się on w tak dużą liczbę bardziej i mniej ważnych enpeców, że jego całkiem charakterystyczna barwa głosu co i raz wyrywa z fabularnej wczuwki.

Zgrabna kosmiczna latajka dla fanów nieskrępowanej akcji.

Och, ty gnojku!

Ach właśnie, bo o ile i tym razem mamy do czynienia z otwartym wszechświatem, w ramach którego możemy zwiedzić kilkadziesiąt układów planetarnych, rozgrywkę napędza postać Juno Markev, czyli ciotki głównego bohatera Rebel Galaxy. Outlaw jest zatem fabularnym prequelem poprzednika i, gwoli ścisłości, toczy się okrągłe 34 lata przed tamtejszymi wydarzeniami. Pech chciał, że mąż łowczyni nagród właśnie zginął z ręki wrednego łysego bandziora, który, rzecz jasna, ukrył się za kilkunastoma godzinami questów głównych i pobocznych. Nie ma co jednak oczekiwać niestety jakiejś wybitnej głębi charakterologicznej bohaterów czy niezwykłych rozstrzygnięć stawiających na głowie światopoglądy i burzących dogmaty społeczno-polityczne. **Dialogi napisano po to, żeby mieć lepszy pretekst do strzelania.**

Powróciwszy na chwilę do porównań z Elite, tutaj stawka, o którą gramy czasem spędzanym przed ekranem, jest żadna. Checkpointy rozstawione są szczodrze, a śmierć cofa nas o minutę, dwie. Od czapy wydaje się więc nawet możliwość przebłagania atakujących nas chmarą piratów poprzez wyrzucenie czegoś z ładowni, bo już lepiej zaryzykować i wdać się w laserową przepychankę niż brać nogi za pas jak jakiś tchórz.

Kosmiczny odcień bluesa

Technicznie i artystycznie Outlaw wywołuje u mnie mieszane uczucia. Niebieskie piksele gwiazd na horyzoncie wydają się reliktem czasów dawno zapomnianych, kokpity również nie są specjalnie urodziwe, więc przez większość czasu – wyłączywszy zgrabnie oświetlone i ocienione miejscówki bliżej planet czy gwiazd – **nie ma czym cieszyć oczu**. Plus tego wszystkiego jest tak, że gra chodzi płynnie nawet na starych sprzętach (nie wiem, kiedy ostatnio w minimalnych wymaganiach gry widziałem słowa „Windows Vista"). Ale taki Everspace przebija pod tym względem nowe dzieło Double Damage o jakieś dwie klasy z ułamkiem.

Z drugiej strony mamy to, co wybiło pierwszą część ponad przeciętność – 21 godzin licencjonowanej muzyki, utworów wszelkich gatunków i z różnych części świata, przede wszystkim utrzymanych jednak w space westernowych klimatach country rocka, garage bluesa i wszelkich ich współczesnych miksów (po występie w „jedynce" na scenę wraca m.in. Blues Saraceno). Tu dobra wieść dla streamerów i let's playerów – Double Damage zatroszczyło się o licencje na transmisję niemal wszystkich piosenek w internecie (z możliwością usunięcia jednym fiftaszkiem z playlisty tych kilku, które mogą wzbudzić gniew prawniczych automatów wytwórni muzycznych). Z tego też powodu RGO znacznie lepiej się słucha (zwłaszcza jeśli przymknie się ucho na wszechobecny tembr Travisa Baldree w dialogach), niż ogląda, i **nie sposób odmówić jego twórcom przyłożenia się do budowania klimatu**.

Ciąg zerowy

Biorąc to wszystko do kupy, wspominając coraz krótsze sesje w dużej mierze powtarzalnych zadań przetykanych teleportowaniem się z miejsca na miejsce, pamiętając pierwsze godziny, podczas których zmuszony byłem latać bezpłciowym klockiem Lego, trudno mi nazwać Outlaw produkcją wybitną. Krok do przodu, jaki seria wykonała w ciągu czterech lat, został idealnie zrównoważony przez nieubłagany upływ czasu. Można odpalić, warto poczekać na przecenę (swoją drogą, dla akolitów parowej machiny Gabena, premiera gry na Steamie za rok). |CDA|

Sprzętu jest niewiele, więc każde ulepszenie daje maszynie odczuwalnego kopa.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 5
AUDIO 8

+ przystępna
+ bezkompromisowa rozwałka w kosmosie
+ świetny, klimatyczny soundtrack
+ zadziała na niemal wszystkim

− pozbawiona głębi
− wygląda tak sobie
− widoczne efekty łatania niewysokiego budżetu

PEGI 7

PRODUCENT: SIMFABRIC
CENA: 26 ZŁ (PC), 28 ZŁ (NS)
WERSJA PL: NAnapisy
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: W ZASADZIE DOWOLNY

PLATFORMOWA • REMAKE • RETRO • 2D

SABOTEUR II
Avenging Angel

Rzucił pracę, został Nin(j)ą: **Smuggler**

Tip: jeśli kiedykolwiek będziecie chcieli zgładzić jakiegoś ninję, koniecznie sprawdźcie przedtem, czy nie ma siostry. Bo – jak to mówią – gdzie diabeł nie może, tam babę pośle.

Czy wiesz, że...

» Wersja na Amstrada wygląda ładniej niż ta z pierwowzoru, bo wtedy z braku czasu port stworzono „po łebkach", co zawsze męczyło Townsenda. Więc teraz w końcu zrobił ją tak, jak wtedy powinien.

» Ukończenie gry nagradzane jest bonusem – poznasz przyszłość Saboteura.

Wersja na C64, z morą i przeplotem, w wersji PL. Choć najprawilniej grać w to w wersji na Speca i po angielsku...

...która wygląda właśnie tak. Widoczna w dolnym rogu tęcza to symbol Spectruma, jakby kto pytał.

Czy wiesz, że...

» Townsend wzorował wygląd Niny na pani, którą znalazł w jakimś magazynie erotycznym.

» Była to prawdopodobnie pierwsza gra na świecie, w której to kobieta występowała w głównej roli, i to jeszcze jako zawodowy zabójca.

Czy pamiętacie moją recenzję Saboteura z CDA 01/19? Przypomnę, że to dzieło polskiego studia, które wspólnie z Clive'em Townsendem, twórcą oryginału, stworzyło remake tego ośmiobitowego klasyka. A że ich gra rozeszła się całkiem nieźle i zebrała pozytywne recenzje, poszli za ciosem, tworząc remake jej sequela.

Nin(j)a

Jak się okazuje, ninja z pierwszej części po wykonaniu misji przepadł bez śladu, co w praktyce oznacza, że wącha kwiatki od spodu. Ale jego trud nie poszedł całkiem na marne. Z tego, co wykradł (i co ocalało), zrekonstruowano mrożący krew w żyłach przekaz – złowroga organizacja zamierza odpalić ukrytą w tajnej bazie rakietę balistyczną z głowicą nuklearną. Aby temu przeciwdziałać, wysłano do akcji Ninę, siostrę pechowego ninjy, będącą tytułowym „Aniołem zemsty".

Jest sentymentalnie

Klimat rodem z ośmiobitowców bije już od momentu, w którym widzimy jakże bliskie sercom dzisiejszych 4X-latków obrazek – migoczące paski na tzw. „borderze" i powoli ładujący się oryginalny screen tytułowy, na którym obok Niny widać też... mapę całej gry. A potem wchodzimy w menu, gdzie trafiamy do raju graczy retro, bo **w opcjach mamy mnóstwo możliwości, by znów poczuć się jak w 1987** – np. ustalając wygląd grafiki (m.in. tryb Spectrum, C64, Amstrad, MS DOS i enigmatyczna „retrografika", wyglądająca z grubsza jak z konsoli NES; jeśli jesteście uczuleni na piksele, to chyba najlepsza opcja). Podobnie, tylko bardziej, jest z muzyką, bo tam opcji jest jeszcze więcej (Spec, C64, Amstrad, metal, synthwave, symphonic64 i parę miksów na deser). Do tego dochodzą jeszcze inne „retroopcje", gdzie np. możemy sobie dorzucić do kompletu morę i przeplot, by już całkiem mieć wrażenie grania na CRT, a także np. wybrać, czy chcemy mieć menu i ekran tytułowy współczesny, czy klasyczny etc. Na koniec ustalamy sterowanie (tak między nami, żadna z kombinacji klawiszy nie jest specjalnie intuicyjna), ustalamy poziom trudności (a raczej szybkości gry) i – do boju!

Więcej niż déjà vu

Dostajemy to, co było w pierwowzorze, ale rozbudowane (np. teraz niektóre drzwi – i nie tylko drzwi – widoczne w tle dają dostęp do dodatkowych lokacji; warto wczytywać się w briefingi, bo tam są wskazówki, gdzie je można znaleźć. Swoją drogą użyty w nich oraz menu font jest wyjątkowo nieczytelny). Musimy spenetrować dziewięć rozbudowanych poziomów o rosnącym poziomie trudności, gdzie czyhają na nas pułapki i rozmaici wrogowie, w tym... pumy (!). Tradycyjnie możemy im skopać zadki paroma technikami ninjutsu oraz zebranym po drodze orężem, na który mamy tylko jeden slot. Jako że owe etapy są bardzo mocno rozbudowane, a przeciwników sporo, powinno to zająć co najmniej 7-8 godzin. Do odblokowania są 22 aciki, a do odkrycia sporo ciekawostek (m.in. o historii gry) i szczodrze porozrzucanych easter eggów.

Bilet do dzieciństwa

Współczesnych graczy (o ile nie są fanami gier retro) na dłuższą metę mogą zmęczyć nieco szarpane, bo wierne oryginałowi, animacje czy niewielka liczba technik Niny, jak i powtarzalność oponentów. Przydałaby się też opcja regulowania głośności muzyki, która – gdy włączy się te bardziej ekspresyjne miksy – zagłusza efekty dźwiękowe. Ale że dla dzieciaków z lat 80. XX wieku to sentymentalna podróż w czasie, to im pewnie nie przeszkodzi to w delektowaniu się wspomieniami. W sensownych dawkach wspomagany doskonałym soundtrackiem (avenging mix, autorstwa „Scorpika", rządzi!) **gameplay wciąga**. Warto. |CDA|

UDANY POLSKI HOŁD DLA OŚMIOBITOWEJ KLASYKI.

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 6
AUDIO 9

+ wierny i udany hołd klasyce
+ niedrogi
+ muzyka!!!

− ...która miejscami jest za głośna
− nieczytelny font w menu
− nieintuicyjne sterowanie
− na dłuższą metę nieco nuży

SABOTEUR II: AVENGING ANGEL

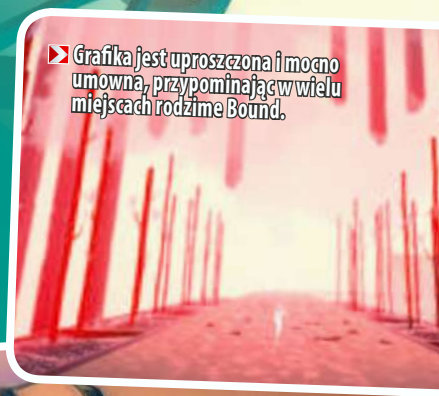
PEGI 3

PRODUCENT: ALTERED MATTER
CENA: 61 ZŁ (PC), 71 ZŁ (PS4), 77 ZŁ (XBO, NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-6100, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 460

LOGICZNA • GRAWITACYJNE PUZZLE

Etherborn


Grafika jest uproszczona i mocno umowna, przypominając w wielu miejscach rodzime Bound.

Pojęcia podłogi czy sufitu przestają obowiązywać. Każda powierzchnia może być punktem oparcia.

Biega po suficie: **Eugeniusz Siekiera**

Mąci w głowie zmienną grawitacją, wprowadza w błąd szalejącą perspektywą i doprowadza do zawrotów geometrią niemożliwą. Już nie musicie korzystać z gogli VR, by wasz błędnik poprosił o zwolnienie lekarskie!

Wydawałoby się, że w pokręconym świecie debiutanckiego dzieła Altered Matter grawitacja jest jedynie opcją. Szybko jednak przekonujemy się, że działa ona w każdym momencie rozgrywki, tyle że nie zawsze w zgodzie z tym, co podpowiada zdrowy rozsądek i życiowe doświadczenie. Nie będzie wiele przesady, jeśli powiem, że w Etherborn **uczymy się od nowa chodzić**.

Podłoga to rzecz względna

Prawidła rządzące tym światem poznajemy na samym początku, później zmienia się jedynie stopień skomplikowania kolejnych wyzwań. Zasada jest jedna, ale kluczowa, bo definiuje całą rozgrywkę – nawet sufit może być podłogą, w tym znaczeniu, że zacznie nas przyciągać, ale tylko wtedy, gdy dostaniemy się na niego w określony sposób. Tam, gdzie dana krawędź nie kończy się kątem prostym, tylko łukiem, możemy swobodnie przejść na sąsiednią ścianę, dzięki czemu nowa płaszczyzna z automatu staje się naszym punktem oparcia, bo zmienia się grawitacja i zaczyna nas przyciągać inny obszar. Gdybyśmy po prostu próbowali przeskoczyć z jednej ściany na drugą, spadniemy z hukiem w przepaść.

Etherborn to tak naprawdę gra jednej sztuczki. Pomysł leżący u podstaw jest zasadniczo prosty, cała trudność polegała więc na tym, by na tych skromnych fundamentach postawić solidny konstrukt. Są nim mocno zakręcone i szalenie abstrakcyjne plansze zbudowane z geometrycznych figur, które oszukują nasze zmysły co rusz zmieniającą się perspektywą.

Na mapach rozmieszczono kryształy, które są potrzebne do zasilania odpowiednich paneli, te z kolei pozwalają coś przesunąć lub aktywować kładkę umożliwiającą dalszą wędrówkę. Kryształy nie są jakoś szczególnie poukrywane, na ogół od razu znamy ich położenie. Największy problem w tym, by się do nich dostać. To, co z pozoru wydaje się leżeć w zasięgu ręki, często wymaga nie lada gimnastyki.

Interesujące, ale krótkie doświadczenie.

Łuk pozwalający przejść na sąsiednią ścianę automatycznie zmienia grawitację. Wokół tej zasady zbudowano zagadki w grze.

Grawitacyjny zawrót głowy

Etherborn nie jest grą wybitnie trudną, zwodzi przede wszystkim tym, że co chwilę zmienia się grawitacja, a więc to, co fundamentalne i z zasady zmieniać się nie powinno. Dlatego też **w zaliczaniu wyzwań przydatna jest wyobraźnia przestrzenna**. Warto ryzykować i eksperymentować, bo ewentualne porażki nie resetują postępów; w razie zgonu lądujemy na ogół tuż obok miejsca, w którym skrewiliśmy, zachowujemy też zebrane wcześniej kryształy. Gra skutecznie podnosi ciśnienie na innym polu, w kilku miejscach wymaga bowiem bezbłędnie odmierzonych skoków liczonych co do piksela (aż się stare Tomb Raidery przypominają), a przy oddalonej kamerze i narzuconej perspektywie o większej precyzji można po prostu zapomnieć. Granie na klawiaturze przysparza jeszcze więcej problemów, więc **bez pada lepiej nie podchodzić**.

Inną wadą jest bardzo skromna zawartość. Jeśli masz dobrą orientację przestrzenną, napisy końcowe masz szansę ujrzeć już po godzinie zabawy. Mniej ogarnięci gracze zdublują lub nawet potroją ten czas, ale to nadal dość słaby wynik. Etherborn okazał się interesującym, choć niestety stanowczo zbyt krótkim doświadczeniem. |CDA|

OCENA **7**

GRYWALNOŚĆ 7
WIDEO 7
AUDIO 8

+ pomysł wyjściowy bazujący na zmiennej grawitacji
+ szalenie zakręcone etapy
+ łamańce głowy wymagają wyobraźni przestrzennej
+ prosta, czytelna grafika
+ kojąca zmysły ilustracja muzyczna
– bardzo krótka
– wymaga dużej precyzji, a perspektywa i praca kamery nie pomagają

PEGI 18

PRODUCENT: MACHINEGAMES & ARKANE STUDIOS
CENA: OK. 120 ZŁ (PC), OK. 140 ZŁ (PS4, XBO, NS)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: CO-OP DO 2 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, CPU AMD FX-8350/RYZEN 5 1400 LUB INTEL CORE I5-3570/I7-3770, 8 GB RAM, GF GTX 770 LUB PODOBNY AMD

FPS • NUDA • RECYKLING • HISTORIA ALTERNATYWNA

WOLFENSTEIN® YOUNGBLOOD™

Żył prawem wilka, więc historia o nim głucho milczy: **Papkin**

Gdybym miał takie córki jak Blazkowicz, pewnie też bym od nich uciekł.

Wskrzeszając przed pięcioma laty Wolfensteina, szwedzkie MachineGames postawiło na groteskę, czyli zderzanie przeciwstawnych pierwiastków; przede wszystkim – tragizmu z komizmem. Youngblood, nastawiony na kooperację spin-off cyklu, konfrontuje jednak inne skrajności. **To loot shooter bez lootu, fabularny FPS bez fabuły i rogalik bez radości z wracania w te same miejsca.**

Sous Le Ciel de Paris

Fabularne lejce dzierżą osiemnastoletnie Jessie (Valerie Rose Lohman) i Zofia (Shelby Young) Blazkowicz. W intrze ich sławniejsi rodzice – B.J. (Brian Bloom) i Ania (Alicja Bachleda-Curuś) uczą córy walki z nazistami oraz polskich przekleństw. Chwilę później ojciec znika, a że krew nie woda – bliźniaczki kradną sprzęt FBI i ruszają odnaleźć rodzica do okupowanego przez nazistów Paryża.

Wizytówką tego, co stało się z miastem w latach 80., jest wieża Eiffla, którą opatulono w betonowy sarkofag i zamieniono w siedzibę Gestapo. Podobnie jak słynna „Żelazna dama", cała stolica Francji stała się wizualnie przyciężka; wojenne ruiny i modernistyczne, szarobure kloce przeplatają się tu z ostentacyjną propagandą: swastykami, czarnymi orłami i posągami Hitlera. **Fakt, że spędzamy w tej scenografii kilkanaście godzin, rozczarowuje, bo poprzedniczki żonglowały zróżnicowanymi lokacjami.** Weźmy Nowego kolosa: z pokładu U-Boota przedostawaliśmy się do podniebnej fortecy, by zdesantować się na postnuklearnym Manhattanie. Z fetujących ulic Roswell przemykaliśmy do Strefy 51, z farmy na bagna, a następnie na Wenus. Tymczasem estetyczne zróżnicowanie ojczyzny bułki paryskiej – nawet mimo możliwości zajrzenia do podmiejskich katakumb – jest niewielkie.

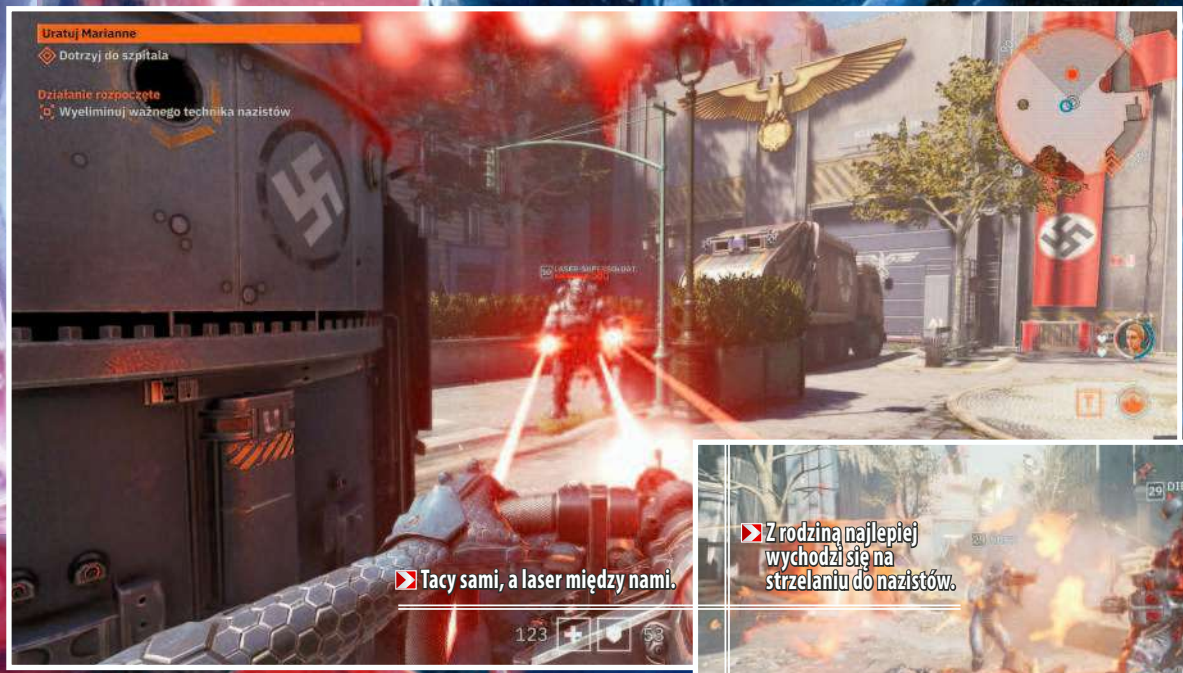
Twórcy całkowicie skapitulowali też w kwestii budowy świata przedstawionego. W The New Order podziwialiśmy konstrukcje Alberta Speera, znanego z historii „architekta Hitlera", który przed śmiercią faktycznie opracował plany modernizacji stolicy Rzeszy (wobec ofensywy aliantów – nigdy nie weszły one w życie). Z kolei The New Colossus zastanawiał się, jak pod niemieckim butem rozwinęłyby się amerykańska moda i architektura (patrz: statua Führera, która zastąpiła posąg Lincolna w waszyngtońskim mauzoleum). Eksperyment myślowy „co by było, gdyby naziści wygrali wojnę" uzupełniała moc drobnych, acz budujących tożsamość serii akcentów. W telewizorach królowały superbohaterski serial „Blitzmensch", traktujący o wzorcowym wychowanku Hitlerjugend sitcom „Ufaj bratu" oraz teleturniej „Po niemiecku albo..." (zwycięzca zgarnia 1000 marek, przegrany trafia na przymusową reedukację do obozu pracy). Zamiast Beatlesów „popularniejszy od Jezusa" okazał się zespół Die Käfer (pol. Żuki). **Developerów stać było na twórczą refleksję nad historią i popkulturą.** Stwierdzili chociażby, że pod wpływem okupanta blues przestałby nieść pesymizm i niezadowolenie czarnoskórej mniejszości, stając się muzycznym narzędziem propagandy sukcesu.

Przy Youngbloodzie dbałość o research i skłonność do dowcipu gdzieś się ulotniły, być może wyłączywszy soundtrack, na którym króluje teraz synthwave.

The New Colossus ogłosiliśmy grą roku 2017...

Buddy pass

Jeżeli planujecie przejść Youngblooda (do czego nie zachęcam), koniecznie kupcie droższą o ok. 40 zł edycję Deluxe. Dzięki niej zyskacie dostęp do przepustki, pozwalającej zaprosić do gry przyjaciela, który nie nabył najnowszego dziełka Machine Games.



Tacy sami, a laser między nami.

Z rodziną najlepiej wychodzi się na strzelaniu do nazistów.

Wewnątrzgrowe standardy, w rodzaju „Mund, mund, ja, ja" wspomnianych Die Käfer albo niemieckojęzycznej wersji „The House of the Rising Sun", zremiksowano, wykorzystując przestery i mocny beat, nieco elektroniki czeka też w ukrytych tu i ówdzie taśmach. Szkoda jednak, że na tym poprzestano, bo Paryż miał olbrzymi potencjał. Na lata 80. przypada przecież rozwój glamu i disco oraz rozkwit nowofalowego popu (określanego przez przywiązanych do własnego narzecza Francuzów mianem Variété). To czas modowej rewolucji Karla Lagerfelda – przylegających do sylwetek gorsetów i futurystycznych kątów i linii, a także architektonicznych eksperymentów (że wspomnę szklaną Piramidę Luwru). Koprodukcja Machine Games i Arkane nijak z tego kulturowego spichlerzyka nie czerpie.

Ostać postać

Co nawet istotniejsze: grze nie udaje się zbudować żadnej nowej postaci. **Być może z racji nastawienia na kooperację Youngblood nie zawraca sobie głowy fabułą**, którą opowiada niemal wyłącznie w pierwszej i w ostatniej sekwencji. O ile poprzedniczka stanowiła ponad trzygodzinny film obudowany rozgrywką, w tym wypadku cutsceny trwają wstydliwych 40 minut. O protagonistkach wiemy tyle, że to zaczytane w powieściach szpiegowskich chłopczyce. „Urodziłyśmy się, by zabijać nazistów" – deklaruje jedna z nich. Zapewniam, niewiele więcej ma do opowiedzenia. Podobnie jak w reboocie Tomb Raidera kreacja bohatera zaczyna i kończy się w prologu, na scenie pierwszego zabójstwa. Gdy już nastolatki zwymiotują i eksplodują radością, interakcje między nimi ograniczą się do sztubackich żartów, tańcowania w windach i wspominkach ojca. Właśnie dlatego choć Ania i B.J. jedynie przemykają przez ekran, wydzierając dla siebie raptem kilkanaście minut czasu antenowego, kradną show.

Z generałem Lotharem, szwarccharakterem, który miał zastąpić charyzmatyczną Frau Engel, konfrontujemy się dopiero w ostatnim, godzinnym akcie opowieści i zwyczajnie nie ma on wówczas dość czasu, by się jakkolwiek umotywować. Z kolei członkowie ruchu oporu służą wyłącznie jako dostarczyciele kolejnych zadań. Wcale nie pomaga, że **Youngblood jest raczej doreżyserowane niż wyreżyserowane**, nie ma w nim krztyny pomysłowego montażu poprzednika.

Lootenstein

Mógłbym wybaczyć, że opowiedziana historia stała się serwilistyczna względem rozgrywki, gdyby rozgrywka potrafiła mi to wynagrodzić. Developerzy zdecydowali się jednak podążyć śladami Borderlandsów, Destiny czy The Division, zupełnie nie wiedząc, jak się takie gry konstruuje.

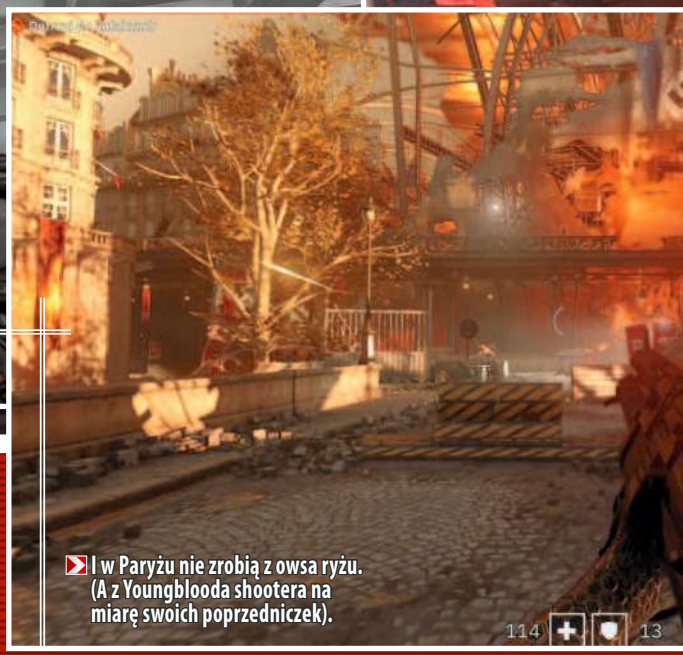
Po niewłaściwej stronie celownika stawiają się, rzecz jasna, dobrze znane Panzerhundy i Übersoldaci... ale tym razem opisano ich paskami zdrowia oraz kilkoma poziomami doświadczenia. W efekcie wymiany ognia stały się – zwłaszcza w drugiej połowie gry – mozolne; **oponenci to teraz respawnujące się gąbki na obrażenia**. Ubiwszy ich, zdobywamy doświad-

Okiem Daela

4
OCENA

W najczarniejszych snach nie przypuszczałem, że zrebootowana 5 lat temu seria Wolfenstein przy swojej czwartej odsłonie zaliczy tak spektakularną wtopę. The New Order i The Old Blood uważam za gry świetne. W stosunku do The New Colossus nie jestem aż tak entuzjastyczny, głównie dlatego, że gra naprawdę cierpiała na kryzys tożsamości i za bardzo pragnęła być filmem interaktywnym, ale wciąż bawiłem się przy tym tytule nie najgorzej. Niestety, Youngblood dostarczył mi głównie frustracji i obezwładniającego poczucia zażenowania. Opowieść o przygodach młodych panien Blazkowicz przywołuje wspomnienia z Mass Effect: Andromeda. Tak jak w produkcji Bioware'u, można tu znaleźć kilka jaśniejszych punktów, ale wady gry są po prostu przytłaczające. Najboleśniej odczujemy to w trybie single player, w którym partnerować nam będzie sztuczna inteligencja jeszcze głupsza i bardziej nieporadna niż w wydanej prawie dwadzieścia lat temu Daikatanie. Katastrofalnym problemom z gameplayem towarzyszy scenariusz najwyraźniej napisany przez jakiegoś pustelnika, który nie miał nigdy sposobności obserwowania zachowania i sposobu wyrażania myśli przez żywych ludzi. Postacie bohaterek są nie tylko irytujące, ale po prostu kompletnie nieautentyczne, a zaprezentowane w jednej z cutscenek ujęcia naprzemiennych wymiotów i ataków euforii zostaną odnotowane w annałach najidiotyczniejszych pomysłów, na jakie kiedykolwiek wpadli scenarzyści. Miejmy nadzieję, że to wypadek przy pracy, a nie świadectwo trendu, który będzie kontynuowany w następnej części gry.

Wbrew pierwszemu wrażeniu, to naprawdę jest francuski piesek.



I w Paryżu nie zrobią z owsa ryżu. (A z Youngblooda shootera na miarę swoich poprzedniczek).

czenie i srebrne monety, za które można nabyć ulepszenia broni oraz skórki. Niech was przy tym nie zwiedzie ten pozór rolplejowości; drzewka rozwoju nie należą do rozbudowanych, a dodatkowe komponenty zapewniają niespektakularne premie. Warto natomiast odnotować, że pojawiły się dwa typy amunicji: zwykła i przeciwpancerna. Jako że na jakimś etapie gra właściwie zmusza nas do korzystania z tej drugiej – 2/3 dźwiganego arsenału staje się niemal bezużyteczne.

Quasi-otwarty Paryż podzielono na cztery dzielnice, do których wracamy stanowczo zbyt często i w których zbyt często się gubimy (choć zaimplementowano minimapę, nie ma możliwości otwarcia miejskich planów na pełnym ekranie). Pretekst do powrotów są zresztą liche: ktoś został porwany, ktoś coś ukradł, wywiad o czymś doniósł. Zadania „zabij X" przeplatają misje „znajdź Y". Częstokroć ich struktura przymusza do backtrackingu. Skoro odnalazłeś rozładowany laser, przenieś się do innej dzielnicy, by odszukać akumulator. A gdy powrócisz – ubij, nomen omen, rzeszę zrespawnowanych wrogów. (Najlepiej: w sposób premiowany przez codzienne/cotygodniowe wyzwania). Te (ledwie) fabularne questy uzupełniają aktywności poboczne. Gra każe nam na przykład wrócić w miejsce, w którym byliśmy pięć minut temu, by przechwycić dokumenty. Gdy poradzimy sobie z wyzwaniem, mija kolejnych pięć minut i znów Youngblood poleca nam stawić się na tym samym posterunku, by założyć podsłuch...

Tego typu spulchniacze pozwalają rozgrywce spuchnąć do kilkunastu godzin, acz tylko przy założeniu, że znajdziemy w sobie dość samozaparcia, by brnąć w banały i powtórki. Zamiast dowodem, że pogłoski o śmierci singlowych shooterów były przesadzone, Wolfenstein stał się tej tezy zaprzeczeniem. **Jego rozgrywka to ciągły recykling tych samych wyzwań i lokacji.** Nie wiem, czy spiritus movens tych zmian jest Bethesda, czy może to wewnętrzna inicjatywa duetu Machine Games & Arkane. Wiem, że jest **to pierwszy od pięciu lat Wolfenstein, który nie potrafi wzbudzić emocji** i którego przechodzi się na autopilocie (nie mylić z Cyberpilotem, o którym więcej na kolejnych stronach).

Za pan brat

Monotonię mają przełamywać „rajdy" na Braci, trzy paryskie wieże, których zdobycie otwiera nam drogę do starcia z Lotharem. To nieźle zaprojektowane, wielopiętrowe fortece, przy których czuć rękę projektantów Dishonored. Estetycznie są one równie nudne, jak cała reszta gry, ale nie można im odmówić funkcjonalności. Nieszczęśliwie – wieńczące najazdy walki z bossami są nie tylko nudne (każdorazowo ograniczają się do zabawy w ciuciubabkę), ale i nazbyt chaotyczne; ekran zalewa moc błysków, pocisków i fal energii, utrudniających rozczytanie akcji.

Żywy gracz ma prawo czuć się zagubiony... a co dopiero AI!? Bez koordynacji z drugim człowiekiem Brat 2 jest niemal nie do zaliczenia, bo towarzyszka daje się wpuścić w każdą pułapkę, nie przychodzi nam z pomocą i atakuje frontalnie, miast flankować. Wcale nie pomaga, że również oponentom należałoby wlać do głów oleju (zasada jest prosta: im większy przeciwnik, tym częściej zdarza mu się zablokować lub nie reagować na obrażenia). Sztuczna głupota boli tym mocniej, że śmierć skutkuje koniecznością rozpoczynania rajdu od początku. Gdyby siostra była zdolna do skoordynowanego ataku – nie mógłbym mieć pretensji. W tym jednak wypadku: **Youngblood rodzi frustrację, bo karze nas za swoje własne błędy**.

Tych „błędów" popełnia zresztą bez liku. Nowy Wolfenstein to tytuł do tego stopnia nastawiony na dwóch graczy, że **grając samodzielnie, nie możemy zapauzować rozgrywki**. Produkcja nie umożliwia nam dłużej użycia radaru do lokalizowania dowódców, których zlikwidowanie zapobiegało wezwaniu posiłków. Wciąż możemy nosić dwie sztuki broni naraz, ale wyłącznie lekkich, co czyni rozwiązanie mało przydatnym. Całkiem zrezygnowano z pojazdów, co znaczy tyle, że nie zasiądziemy już za działem Hortena Ho 229, nie staranujemy nazistów mechem Herr Faust i nie podpalimy ich, korzystając z Panzerhunda. O wizytówce cyklu – zniszczalnym otoczeniu – przypomniano sobie dopiero podczas starcia z generałem Lotharem, interaktywność plansz to zdecydowany krok wstecz.

Wiatr (zefir?) zmian też da się jednak wyczuć na palecie umiejętności. Gra od początku pozwala nam skorzystać z podwójnego skoku, kamuflażu oraz nastąpnięcia na oponentów. Pojawiły się również mechanizmy dopingu (co jakiś czas możemy zapewnić sobie i siostrze buffa) oraz współdzielonych żyć (Blazkowiczówny mogą resuscytować się wzajemnie, a gdy padną obie – maksymalnie trzy

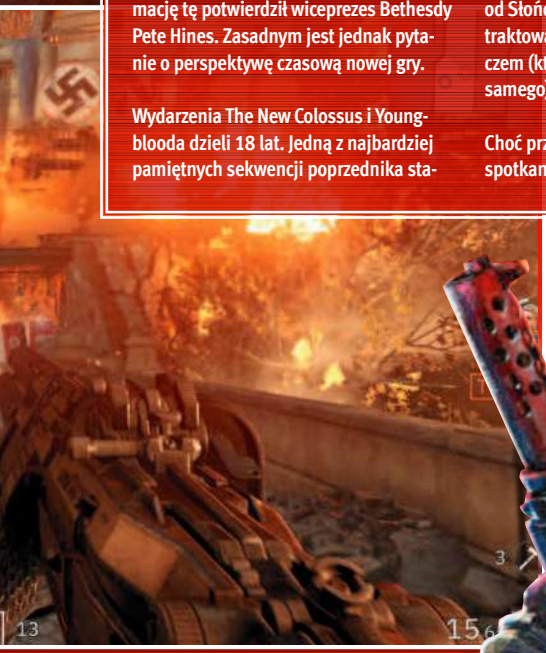
...Youngblood to kandydat na rozczarowanie 2019.

Omne trinum perfectum

W maju zeszłego roku Andreas Ojerfors z Machine Games ogłosił, że prace nad „trójką" już trwają, a we wrześniu informację tę potwierdził wiceprezes Bethesdy Pete Hines. Zasadnym jest jednak pytanie o perspektywę czasową nowej gry.

Wydarzenia The New Colossus i Youngblooda dzieli 18 lat. Jedną z najbardziej pamiętnych sekwencji poprzednika stanowiło spotkanie z Hitlerem na Wenus. Führer (sportretowany jako chorowity paranoik) kręcił na drugiej planecie od Słońca film propagandowy, mający traktować o swoim spotkaniu z Blazkowiczem (który to ubiegał się o rolę... siebie samego).

Choć przywódca Rzeszy przeżył tamto spotkanie, Blazkowiczówny kilkakrotnie nazywane są podczas gry „córkami człowieka, który zabił Hitlera". Starcie musiało się odbyć niedługo po wydarzeniach Nowego kolosa (wódz miał w końcu 71 lat!) i trudno sobie wyobrazić, by trzecia odsłona nie pozwoliła nam na własnoręczne rozprawienie się z przywódcą nazistów... z drugiej jednak strony – zakończenie Youngblooda jasno sugeruje, czym w kolejnej części zajmie się B.J.



razy wrócić na ten łez padół). W ostatnich 30 minutach zyskujemy zdolność zatrzymywania pocisków i ciśnięcia nimi w stronę przeciwnika. To jednak rozwiązanie słodko-gorzkie, bo z umiejętności możemy korzystać, wyłącznie dzierżąc lekką broń, co znacząco zmniejsza jej powab.

Pewne nowości czekają też w eterze. Za ścieżkę dźwiękową nie odpowiada tym razem muzyczny kameleon Mick Gordon (ów jest zajęty soundtrackiem Doom Eternal), ale Martin Stig, który współpracował ze zdolniejszym kolegą przy The New Colossus. Tytułowi zdarzają się oczywiste błędy (skąd plamy ambientu w sekwencjach strzelania?!), a w dodatku nowofalowy soundtrack brzmi dość płasko. Przypuszczalnie najlepsze numery czają się na taśmach (które da się odtworzyć jedynie z poziomu menu) oraz... w zwiastunach. „Turbo Killer" i „Midnight Demons" Carpenter Bruta (Hotline Miami) to synthwave'owe perły, które – w przeciwieństwie do numerów ilustrujących rozgrywkę – bronią się również w oderwaniu od gry.

Kulawy Wolfenstein

The New Colossus stał na dwóch nogach. Koprodukcja MachineGames i Arkane jedną z nich (fabułę) właściwie odrąbała. Drugą (rozgrywkę) podcięła, zbliżając się do The Division czy Destiny, ale bez ich kompleksowości. **Youngblood zbiera do kupy najgorsze elementy cyklu, bezrefleksyjnie rezygnując z większości jego zalet.** To pochwała grindu, wyraz niezrozumienia własnej publiki i ciąg niewłaściwych decyzji projektowych. Choć tytularnie obiecuje wpompować do serii nieco świeżej krwi, co najwyżej krwi wam napsuje. |CDA|

Okiem Krigora

7
OCENA

Chłopaki zaorały nowego Wolfensteina, a ja trochę stanę okoniem. Po grze wiele się nie spodziewałem – bo i powiedzcie sami: jaki pełnoprawny, nowy tytuł w PS Store debiutuje z ceną wynoszącą ok. 120 zł? Już to było podejrzane. Premiera potwierdziła obawy: to nie jest nowa odsłona, a raczej samodzielny dodatek do części poprzedniej. Misson pack, ambitne DLC, może spin-off? Zwał jak zwał – grunt, że nie ma co napalać się na ucztę z kilku dań. To raczej szybki posiłek, który przypomni wiele innych mu podobnych i czasami urośnie w buzi – ale ogółem jest zjadliwy. Największą wadą jak dla mnie jest ogólna powtarzalność świata: zarówno lokacje, misje, jak i przeciwnicy szybko zaczynają się zlewać w jednorodną pulpę bez wyraźniejszego charakteru. Sytuacji nie ratują lokacje kluczowe dla fabuły i fakt, że żeby je przejść, trzeba nafarmić odpowiednio dużo doświadczenia, tym samym dopakowując prowadzoną pannę. W innym wypadku odbijemy się od poziomu trudności i będziemy musieli żmudnie powtarzać duży przecież poziom. Zalety? Cóż, kupuję formułę i klimat. Groteska wynikająca z połączenia wojujących, choć wciąż nienawykłych do tego nastolatek i ciężkiego klimatu Paryża pod okupacją ma swój urok. Największą zaletą jest jednak to, co w takich grach jest najważniejsze: strzelanie. To wciąż bardzo szybki, wciągający i dający dużo możliwości shooter, który do tego pozwala rozwijać postać tak, by ta najlepiej pasowała do stylu gracza. Za to właśnie daję siódemkę – może nieco na wyrost, ale niech te powiedzmy pół stopnia więcej wpadnie na konto Youngblood za co-opa. Mało jest takich gier i fakt ten również trzeba docenić.

OCENA
5

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 7
AUDIO 7

- + lokacje Wolfensteina zawsze wydawały się projektowane z myślą o co-opie
- + kilka nowych zdolności
- + soundtrack – choć znacznie gorszy od poprzedniczek – nie jest zły
- − powtarzalność lokacji i wyzwań
- − lichy scenariusz, przeźroczyste protagonistki
- − optymalizacja wersji pecetowej
- − symboliczny system progresji
- − nijak nie bawi się uniwersum
- − uporczywy backtracking
- − brak punktów kontrolnych podczas „rajdów"
- − bardzo zawodne AI tak sojuszniczki, jak i wrogów
- − krótki czas rozgrywki, który kiepsko maskują aktywności poboczne
- − nuda

PEGI 18

PRODUCENT: MACHINEGAMES
CENA: 90 ZŁ (PC), 86 ZŁ (PSVR)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WIN 7/8/10, 64-BIT, INTEL CORE I5-4590/ AMD FX 8350, 8 GB RAM, NVIDIA GEFORCE 1070/AMD RX VEGA 56

VR • MECHY • FRANCJA • PANZERHUNDY

Wolfenstein® CYBERPILOT™

Powstrzymuje nudności: **Ninho**

***Tratuj, strzelaj i podpalaj wszystkich wrogów, którzy staną ci na drodze w mieście miłości* – oficjalna zapowiedź brzmi obiecująco, nawet nie przekłamuje rzeczywistości. Twórcy zapomnieli jednak dodać, że gra jest krótka, nudna i nijaka.**

Nazistowski Paryż ma swój urok.

Ogniem i Panzerhundem.

OCENA

4+

GRYWALNOŚĆ 4
WIDEO 5
AUDIO 5

+ korytarzowy Paryż w VR
+ pierwsze minuty są obiecujące

− zbierało mi się na nudności...
− ...było też bardzo nudno
− całkowicie liniowa
− AI przeciwników
− nie czuć potęgi mechów
− brak możliwości użycia PS Move
− brzydka
− krótka

Zmarnowany potencjał i ogromne pokłady nudy.

Możliwość sterowania Panzerhundem czy chodzącą śmiercią w postaci Zitadelle i mordowanie zastępów nazistów? Brzmi jak prosty przepis na:

a) hit,
b) skok na kasę.

W wypadku Cyberpilota wybrano tę drugą opcję, niestety. Nudny, powtarzalny gameplay i korytarzowość obliczonej na dwie godziny rozgrywki bolą tym bardziej, gdy pomyśli się, jaki za pomysłem idzie potencjał. Potencjał niewykorzystany. **Trudno, by gracze zaczęli traktować rzeczywistość wirtualną poważnie, gdy sami twórcy tego nie robią.**

„Elektronicky modulec" w sztukach trzech

„Przygodę" rozpoczynamy w bunkrze ruchu oporu, w którym będziemy przygotowywać się do każdej misji. Tych są tylko cztery, więc zbyt wiele razy do kilkupiętrowej konstrukcji wracać nie będziemy. I dobrze, bo nie ma tam kompletnie nic do roboty, a sekwencje te sztucznie wydłużają rozgrywkę.

Podczas tejże sterujemy jedynie padem, co bywa cholernie nienaturalne. Szczególnie, że postać w grze posiada dwie ręce, którymi można poruszać niezależnie. Aż prosi się o możliwość użycia „różdżek" do PS Move. Nie w tym przypadku jednak, a szkoda. Tym bardziej, że do przeciwników celujemy, poruszając kontrolerem, co początkowo jest nieintuicyjne, a później już tylko irytuje. Na szczęście gra do trudnych nie należy, w czym spora zasługa fatalnego AI przeciwników. Żołnierze pchają się nam pod lufę, niewiele większym wyzwaniem są inne mechy.

Sytuacji nie poprawia wcale **całkowita korytarzowość rozgrywki**. Brniemy więc przed siebie i zabijamy dziesiątki fatalnie animowanych nazistów. Nie czujemy przy tym właściwie potęgi wielkich maszyn kroczących, co jest jednym z większych minusów Cyberpilota.

Paryż jest brzydki i śmierdzi

To moje pierwsze skojarzenia z jedynej do tej pory rzeczywistej (i służbowej zarazem) wycieczki do stolicy Francji. Mimo VR-u nie byłem w stanie poczuć zapachu wolfensteinowego Paryża, ale na każdym kroku Cyberpilot potwierdzał, że jest to miasto brzydkie. Wprawdzie niektóre miejscówki wyglądają nieźle, ale tylko z bliska, wszystko kilkanaście metrów od mecha jest rozmazane i niewyraźne, co przeszkadza w nawigacji. Na szczęście zgubić się nie sposób, liniowość robi robotę.

Za plus i minus jednocześnie należy uznać również długość kampanii – cztery misje wymagają około dwóch godzin siedzenia w VR-owych goglach. Niby krótko, ale gdy zobaczyłem napisy końcowe, byłem szczęśliwy. **Nudności, nuda, brzydota i nędza** – z tym Cyberpilot będzie mi się kojarzył. Mam wrażenie, że ktoś wpadł na świetny pomysł na grę towarzyszącą Youngblood, jednak na pomyśle się skończyło. Wskazuje na to przynajmniej marne wykonanie. *Do dzieła, cyberpilocie. Jedziemy teraz na jednym wózku* – zachęcają zapowiedzi. Zniechęcony po odpaleniu gry zmuszony jestem odmówić: – *Nie, dziękuję, ja wysiadam.* |CDA|

PROMOCJA!

HYPERX™

Klawiatura Alloy FPS RGB Kailh Silver Speed

- Trwała i solidna konstrukcja stalowa
- Mechaniczne przełączniki klawiszowe Kailh Silver Speed
- Klawisze podświetlone RGB z niesamowitymi efektami świetlnymi
- Zaawansowane konfigurowanie przy użyciu oprogramowania HyperX NGenuity
- Kompaktowa, ultraprzenośna konstrukcja z odłączanym przewodem
- Wbudowana pamięć na 3 profile
- Wygodny port USB przeznaczony do ładowania
- Tryb gry, pełny Anti-ghosting i N-key Rollover

Słuchawki Cloud Silver

- Komfortowe podkładki uszne z pianki zapamiętującej kształt oraz pałąk pokryty imitacją skóry
- Solidny i trwały pałąk aluminiowy odporny na wyzwania codziennego użytkowania
- Dźwięk Hi-Fi dzięki sterownikom 53 mm zapewniającym najwyższą jakość dźwięku w grach
- Optymalizacja do gry na profesjonalnym poziomie - zamknięte nauszniki pasywnie redukują szumy
- Odłączany mikrofon z funkcją redukcji szumów
- Certyfikaty TeamSpeak™ i Discord gwarantujące wyraźne przekazywanie każdego słowa użytkownika
- Zgodność z komputerami PC, Xbox One®, Xbox One S, PS4™, PS4 Pro, urządzeniami mobilnymi i systemami wirtualnej rzeczywistości

Słuchawki Cloud Mix

- Przewodowy zestaw słuchawkowy do gier z dźwiękiem o wysokiej rozdzielczości
- Bezprzewodowa technologia Bluetooth® umożliwia korzystanie ze słuchawek w trybie mobilnym
- Dwukomorowe przetworniki HyperX redukują zniekształcenia i zapewniają krystalicznie czysty dźwięk
- Wyjątkowy komfort i wytrzymałość HyperX
- Dwa mikrofony: wbudowany i odłączany na ruchomym ramieniu
- Odłączany przewód z oplotem i zintegrowany pilot do sterowania dźwiękiem
- Intuicyjne sterowanie
- Zgodność z wieloma urządzeniami

Mysz Pulsefire FPS PRO

- Sensor Pixart 3389 o natywnej rozdzielczości do 16 000 DPI
- Komfortowy, ergonomiczny kształt
- Sześć programowanych przycisków
- Łatwa personalizacja dzięki oprogramowaniu HyperX NGenuity
- Wbudowana pamięć do przechowywania ustawień użytkownika
- Ponadwymiarowe ślizgacze zapewniające płynny i kontrolowany ruch

Dzięki kodom będziecie mogli zakupić sprzęt firmy HyperX w następujących cenach:

NAZWA PRODUKTU	SYMBOL	CENA	PROMOCJA	RABAT
SŁUCHAWKI BLUETOOTH CLOUD MIX	HX-HSCAM-GM	619 zł	549 zł	70 zł
SŁUCHAWKI DLA GRACZY CLOUD PRO GAMING SILVER	HX-HSCL-SR/NA	279 zł	199 zł	80 zł
KLAWIATURA ALLOY FPS RGB SILVER	HX-KB1SS2-US	339 zł	299 zł	40 zł
MYSZ DLA GRACZY PULSEFIRE FPS PRO	HX-MC003B	189, 99 zł	149 zł	40,99 zł

Promocja obowiązuje w sklepie internetowym euro.com.pl i w sklepach stacjonarnych RTV Euro AGD. Promocja ważna jest od 27.08 do 24.09.2019r. lub do wyczerpania zapasów. Liczba egzemplarzy promocyjnych ograniczona.

KODY PROMOCYJNE

Promocja dotyczy dokładnie tych produkcków, w tych wersjach kolorystycznych jakie są podane tabelce obok.
Kody zniżkowe należy pobrać z serwisu kody.cdaction.pl przy użyciu zdrapki ze strony 130.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.

Lub:

1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: www.euro.com.pl/cms/it-hyper-x-cd-action-oferta-specjalna.bhtml

RTV EURO AGD

HYPERX™

PEGI ?

PRODUCENT: SHARKBOMB STUDIOS
CENA: 90 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN VISTA/7/8/10 (64-BIT), CPU 2 HZ, 4 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

TAKTYCZNA • KARCIANKA • ROGUELIKE

nowhere PROPHET

Już to czytała: **9kier**

Nikt nie jest prorokiem we własnym kraju. Dlatego odpowiedziałam na wołanie maszyny, która spadła z nieba, zebrałam wyznawców i ruszyłam odnaleźć Kryptę.

Początek zapowiada się ciekawie. Jest postapokaliptyczny i nieco mistyczny – jak gdyby stworzyć w Neuroshimie nawiedzonego kultystę z Salt Lake City i wysłać go na pustynię w poszukiwaniu artefaktu. Nowhere Prophet przeciąga bohaterem lub bohaterką przez proceduralnie generowane bezdroża, a natchniona pielgrzymka przetykana jest od czasu do czasu turowymi potyczkami z ludźmi, bestiami i maszynami. Starcia, o których opowiem w późniejszych akapitach, to bez dwóch zdań najbardziej interesujący aspekt gry. Nie są w żaden sposób wyjątkowe, ale zostały sensownie zaprojektowanie i w późniejszej fazie zabawy wymagają ruszenia głową. Tym większa szkoda, że choć stanowią główny element rozgrywki, wszystko to, co pomiędzy nimi – wydarzenia losowe oraz konieczność dbania o ilość jedzenia i poziom nadziei stada – jest miałkie i nużące.

Podróżuję pustkowiami, prowadząc swą trzodę.

Władca Pustkowi: Drużyna Nużenia

Mój chłopak grał ostatnio bez słuchawek w pierwszego Niera na PS3 i mam wrażenie, że ścieżka dźwiękowa składa się z trzech krótkich, zapętlonych utworów, z których jeden szybko zaczęłam nienawidzić. Fakt, że w Nowhere Prophet po niemal każdej wygranej walce czytałam to samo zdanie dotyczące okolicy zaśmieconej przez ciała poległych wrogów, to przy tym pestka, ale i tak z czasem zaczęło mnie drażnić. **Powtarzające się opisy wydarzeń losowych, napisane językiem tak drętwym i pozbawionym polotu, aż proszą się o to, by je przeklikać.** Nie potrafię wyjaśnić, co dokładnie sprawia, że nie mają klimatu, ale jest w nich coś sennego i z czasem mój wzrok prześlizgiwał się po nich szybciej i szybciej.

Do wielokrotnych podejść zachęcała za to proceduralnie generowana mapa przypominająca tę ze Slay the Spire, a także odblokowywani w miarę postępów liderzy i nowe talie. Szkoda tylko, że gra daje nowe postacie i decki tak rzadko, bo ile razy można przedzierać się przez podobne pustkowia w tych samych lub podobnych ustawieniach? Sporo brakuje Nowhere Prophet do wspomnianego StS-a pod względem grywalności, więc konieczność rozpoczynania od zera (i znowu, i znowu) wywoływała we mnie nie ekscytację możliwością stworzenia świeżego buildu, lecz zniechęcenie. W takiej atmosferze nawet najlepszy system walki zostanie odebrany jako gorszy, niż jest w istocie.

Władca Pustkowi: Powrót na tarczy

Mechanika starć kojarzy mi się nieco ze Scrolls, bo jednostki mogą poruszać się

Przesuwanie jednostek z tauntem za inne postacie lub osłony sprawia, że tracą tę właściwość.

Większe lokacje często oferują wydarzenia, rynek oraz, co najważniejsze, solidne leczenie.

wyłącznie na „swojej" połowie mapy i nigdy nie przechodzą na drugą stronę. Atakować może tylko pierwsza osoba w rzędzie, chyba że jest snajperem, który potrafi pruć również zza kompanów i osłon. Niezależnie od tego, kto „się zaczyna", ostrzeliwujące się postacie zadają obrażenia sobie wzajemnie, z wyjątkiem tylko tych oznaczonych słowem kluczem „first strike" (pierwsze uderzenie). Celem jest oczywiście pozbawienie przeciwnika punktów życia, co na domyślnym poziomie trudności (drugim z trzech) stanowi w czasie paru czy parunastu pierwszych potyczek bułkę z masłem, a potem robi się naprawdę niełatwo. Wszystko zależy oczywiście od doświadczenia gracza i wyposażenia proroka, ale dwa starcia z ludźmi, a potem jeszcze trzy legendarne z maszynami w samej Krypcie – zanim dostanę ochrzan za spoiler, powiem od razu, że możliwe, iż one także są losowe i nie muszą się zdarzyć – bez możliwości wyleczenia wyznawców czy bohatera to gruba przesada. Zupełnie jakby gra chciała ukarać mnie za to, że dotarłam tak daleko, i upewnić się, że nie zobaczę napisów końcowych.

Psioczę na brak sposobności uzdrowienia jednostek w tym fragmencie, bo to bardzo istotny mechanizm. **Jeśli któryś z wojowników czy konstruktów zostanie w walce wyłożony „na stół" i polegnie, otrzymuje ranę. Jeżeli w takim stanie wystawię go ponownie w kolejnej potyczce i znowu zostanie zabity czy zniszczony, tracę kartę na zawsze.** Z tego powodu zwykle unikam korzystania z rannych jednostek – na szczęście gra daje możliwość tymczasowego wyciągania ich (i innych wedle uznania) z talii, żeby jej nie zagracały. Leczenie jest ważne i limitowane – nawet w większych lokacjach nie zawsze da się uzdrowić wszystkich ze względu na ograniczoną liczbę „użyć" w różnych miejscówkach.

Władca Pustkowi: Dwie talie

Bitwy są z jednej strony relaksujące – myślę, że dużą rolę odgrywają tu graficzna prostota i przyjemna, nieinwazyjna, elektroniczna ścieżka dźwiękowa w tle – a z drugiej dają sporo możliwości. Słowa klucze (od tauntów do wściekłości odświeżającej wojownika po zabiciu wrogiej jednostki) są zróżnicowane, a **talie tworzy się dwie: jedną z walczącymi postaciami, drugą z akcjami**. I jak tę pierwszą buduje się w drodze, na przykład przyłączając do obozu znalezionych po drodze głodujących lub rekrutując ich w większych lokacjach, tak druga, pozwalająca m.in. buffować jednostki, zadawać bezpośrednie obrażenia czy przesuwać wojowników na mapie, powstaje przy okazji levelowania bohatera lub nauki umiejętności w kaplicach. Punkty skupienia pozwalają ci przycinać z niepotrzebnych kart ten ostatni deck, ale nie skorzystałam z tej opcji ani razu.

Większość usług i przedmiotów opłaca się uniwersalną walutą Somy – bateriami. Dzięki nim rozwijasz swoją postać, gdy przychodzi na to czas, nabywasz broń i sprzęt, a od czasu do czasu dokonujesz przekupstwa. Po starciach zdobywasz zwykle trochę jedzenia (jeśli go zabraknie, twoi ludzie zaczną chorować, czyli de facto otrzymywać rany) i/lub materiałów, które potem możesz wymienić na baterie w miejscach z aktywnym rynkiem. Nadzieję, o której wspomniałam na początku, podbijasz, dzieląc się z wyznawcami specjalnymi produktami luksusowymi, na przykład herbatą albo farbami do tkanin. Taka akcja zapewnia jednorazowy bonus do przyszłej walki – na przykład dodatkową kartę osłony czy uleczenie dwóch punktów zdrowia.

W chwili pisania recenzji Nowhere Prophet **zawiera dziewięć talii wojowników (w tym wygnańców, nomadów czy handlarzy), a oprócz tego czwórkę proroków**. Każda frakcja oferuje inne startowe zasoby oraz dające się z czasem odblokować permanentne buffy – przykładowo jedna po pokonaniu 25 bossów zmniejsza cenę jedzenia w sklepach o 15%, inna zdobywa dodatkowe punkty nadziei przy podziale towarów luksusowych.

Miałam nadzieję, że po napisaniu 6000 znaków moje myśli będą ułożone w głowie na tyle, że będę w stanie określić, czy jestem w stanie grę szczerze polecić, ale wciąż nie wiem – potrafiłabym uzasadnić każdą ocenę między 5+ a 7. To tytuł dla tych, których interesuje przede wszystkim mechanika walki (choć AI też mam sporo do zarzucenia, czasami robi takie głupoty, że aż przykro patrzeć). Reszta jest co najwyżej w porządku, i to też przez zaledwie kilka pierwszych rozgrywek – potem do zabawy wkrada się nuda. **|CDA|**

Tę walkę niestety musiałam spisać na straty, a szkoda, bo byłam już daleko.

Wydarzenia opisano bez polotu, a niektóre często się powtarzają.

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 7

- + proceduralnie generowana mapa
- + przyjemna mechanika walki
- + minimalistyczna, nieinwazyjna oprawa
- + zróżnicowane talie i liderzy
- − powtarzalne wydarzenia losowe
- − niepociągająco napisana
- − nagły skok poziomu trudności pod koniec
- − głupawa AI

PEGI 16

PRODUCENT: QUESTION
CENA: 108 ZŁ (PC), 104 ZŁ (PS4), 137 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: CO-OP DLA 4 OSÓB

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-2550K, 8 GB RAM, GEFORCE GTX 670/RADEON HD 7950

SKRADANKA • HORROR DLA NIELETNICH

Krąży po mieście (zamiast spać): **Eugeniusz Siekiera**

Dzieciaki ze „Stranger Things" spotykają smarkaczy z „Goonies". W teorii jest tu wszystko, co potrzebne, by utonąć na długie godziny – małomiasteczkowa atmosfera, mrok podszyty tajemnicą i czarowny klimat dawno minionych lat.

Do tego pociągu z napisem „nostalgia" chce się wejść na pierwszej stacji. Szkopuł w tym, że liczyłem na Orient Express, a to nawet nie pendolino. Wagony może nie są uświnione, a konduktor nadal trzeźwy, coś mi tu jednak nie pasuje. Fasada tej maszyny błyszczy, ale wnętrze przy dłuższych oględzinach rozczarowuje. Jednakże nie zdradzajmy finału, póki nie wysiądziemy na stacji końcowej!

Dziwne rzeczy

Dzieciaki z Redacre odkryły, że coś niepokojącego dzieje się w ich miasteczku. Dorośli każdej nocy lunatykują miast grzać stare kości pod kołdrą, pod ulicami rozciąga się absurdalnie rozległa sieć tuneli (**skojarzenia ze „Stranger Things" jak najbardziej na miejscu**), tam z kolei panoszą się przedziwni kultyści, którzy najwyraźniej przejęli kontrolę nad mieszkańcami. Pieczę nad wszystkim wydaje się sprawować tajemniczy Kształt, złowrogi byt, który przemieni w lunatyka każdego, kto wpadnie w jego łapy. Gdy koleżanka naszych bohaterów znika w podejrzanych okolicznościach, a dorośli zdają się kompletnie ignorować ten fakt, czara goryczy zostaje przelana. Chcąc poznać przyczynę dziwnego zachowania mieszkańców, dzieciaki decydują się na nocne eskapady, by na własną rękę poszukać dowodów. To właśnie twoja rola.

Misja z prologu, która wprowadza w świat gry i przedstawia ogólne założenia rozgrywki, to zgrabnie zaserwowane singlowe doświadczenie. Nie obraziłbym się, gdyby twórcy zaoferowali kampanię fabularną, która byłaby równie zręcznie wyreżyserowana. Niestety nic z tych rzeczy. Po obiecującym wstępie lądujemy w porzuconym wagonie kolejowym, siedzibie tytułowego klubu, od tego też momentu cała zabawa sprowadza się do proceduralnie generowanych misji obliczonych na zabawę drużynową. Podczas testowania wersji z wczesnego dostępu największe obawy wzbudzała właśnie owa losowość zadań, które na tamtym etapie raziły nadmierną prostotą i powtarzalnością.

Strefa mroku

Wyposażony w szczere chęci, smartfona i użyteczne gadżety po przeszło pół roku wróciłem na ulice Redacre i przyznam, że niewiele się tu zmieniło. To nadal te same domy, do których się włamujemy pod osłoną nocy, ci sami losowo rozlokowani mieszkańcy, których musimy unikać jak ognia, te same proste questy. Przemknij do jakiegoś punktu, zabierz istotny przedmiot i odłóż go w innym miejscu, cyknij fotkę lub nagraj filmik etc. Możliwych kombinacji jest oczywiście więcej, a po przekroczeniu określonych poziomów doświadczenia dostajemy dostęp do nowych ulic i podziemnych labiryntów, ogólny charakter rozgrywki pozostaje jednak bez zmian i **wspomniany schematyzm zaczyna z czasem mocno doskwierać**.

Za The Blackout Club stoją współtwórcy Dishonored i Thief: Deadly Shadows, którzy nabyte doświadczenie wykorzystali w najnowszym dziele. Świat przemierzamy głównie w kucki, zwracając szczególną uwagę na powierzchnię, po której się poruszamy, oraz zasięg słyszenia przeciwników. Lunatycy, podstawowi przeciwnicy w grze, są bowiem ślepi, ale nadrabiają doskonałym słuchem i bieg po asfalcie może ich zwabić z drugiego końca ulicy.

Baza wypadowa

To tutaj lądujemy między misjami, dobieramy wyposażenie i decydujemy, w co zainwestować punkty doświadczenia. Baza klubu nie zmieniła się jakoś szczególnie od debiutu gry we wczesnym dostępie. Szafa z ciuchami trochę spuchła, ale opcje personalizacji naszej postaci nadal są dość skromne.

Jeśli dopadnie nas Kształt, możemy jedynie biernie podglądać kolegów z drużyny i liczyć, że nas uratują.

Lunatycy usłyszą najdelikatniejszy szmer. Dlatego najbezpieczniej poruszać się w kucki.

Granie w pojedynkę uśpi cię szbciej niż drepczący za tobą Kształt.

Czy boisz się ciemności?

Jeszcze trudniej umknąć przed kultystami, gdyż ci nie błądzą po omacku, dysponują latarkami i bez problemu wypatrzą nas w najciemniejszym kącie. Wrogiem publicznym numer jeden jest zaś wspomniany Kształt – nie dość, że diabelnie szybki, to na dodatek niewidzialny; jego zarys można co prawda dostrzec, zamykając oczy (za co odpowiada specjalny klawisz), ale trudno ucieka się na ślepo. Na szczęście Kształt nie zabija pojmanego, ale jedynie zamienia go w kolejnego lunatyka, więc nieostrożność nie kończy definitywnie rozgrywki. Tu z pomocą przychodzą kumple z drużyny, którzy potrafią obudzić otumanionego kompana. **To tylko jeden z powodów, by w TBC grać w grupie.** Zabawa singlowa jest możliwa, ale szybko robi się usypiająco nudna. Eksploracja zespołowa to również większa różnorodność w kreowanych przez program misjach oraz rzecz jasna większe pole manewru w temacie unikania bądź wyprowadzania przeciwników w pole.

Przed każdą wyprawą możemy wyposażyć się w jeden przedmiot główny. Wybór jest niewielki – linka z hakiem, paralizator lub mała kusza. Do tego dochodzą fanty, które znajdziemy w świecie gry, jak chociażby batoniki energetyczne, bandaże, granaty piankowe wygłuszające upadek z większej wysokości czy fajerwerki dla zmylenia wroga. Przeciwników lepiej jednak omijać niż atakować czy prowokować. Do celu niemal zawsze prowadzi kilka dróg, do każdego domu jesteśmy w stanie włamać się na różne sposoby, a wywalenie frontowych drzwi solidnym kopniakiem jest najgorszą z możliwych opcji. Im głośniej będziemy się zachowywać, tym większa szansa, że ściągniemy sobie na głowę grupę pościgową.

Gęsia skórka

Zakończona sukcesem wyprawa przekłada się na cenne punkty doświadczenia, które pozwalają awansować na kolejne poziomy i odblokowywać moce specjalne. Na każdą misję wybieramy tylko jedną – dla przykładu użytecznego drona albo możliwość rozpraszania przeciwnika za pomocą telefonu. Do tego dochodzą rozmaite bonusy (by na starcie dysponować wytrychem, bandażami, większym zapasem wytrzymałości etc.), choć i te należy uprzednio wykupić, inwestując zdobyczne punkty. System progresu jest dość czytelny, choć niezbyt rozbudowany, ale myślę, że każdy powinien znaleźć coś przydatnego, dopasować perki i wybrać odpowiednie fanty pod własny styl gry.

Największą bolączką The Blackout Club jest powtarzalność stawianych przed nami wyzwań i niewykorzystanie potencjału fabularnego, który drzemie w tej historii. Jeden i drugi problem wynika z przyjętej formuły rozgrywki, więc na żadne zmiany w tej materii nie ma co liczyć. Zawsze jednak można dorzucić nowe gadżety i umiejętności, czy nawet dobudować kolejną dzielnicę. Dzieło Question ma swoje momenty; **najciekawiej robi się wówczas, gdy sytuacja wymyka się spod kontroli i nic nie idzie po naszej myśli** – wtedy też wspomniana losowość potrafi nieźle namieszać i podkręcić tempo zabawy. Ba, czasem nawet przestraszyć, pod warunkiem jednak, że na miasto wyruszysz w zgranej drużynie. Granie w pojedynkę uśpi cię szybciej niż drepczący za tobą Kształt. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 8

AUDIO 8

- + świetna misja wprowadzająca
- + klimat miasteczka żywcem wyrwany z kultowych filmów i seriali
- + miewa mocne momenty
- + przyzwoita oprawa audiowizualna
- − małe zróżnicowanie w szeregach wroga
- − zadania generowane metodą kopiuj-wklej
- − w singlu nudzi się bardzo szybko

PEGI ?

PRODUCENT: ALPIXEL GAMES
CENA: 54 ZŁ
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10 (64-BIT), CPU INTEL CORE I3, 4 GB RAM, GRAFIKA DOWOLNA

PRZYGODOWA • ZARZĄDZANIE CZASEM • LOVECRAFT

Drapie po powierzchni: **9kier**

Zrobiłam kiedyś meksykańskie żarcie, które było źle doprawione i choć na pierwszy rzut oka (języka!) wydawało się smaczne, zostawiało w ustach gorzki posmak. Z A Place for the Unwilling jest podobnie.

Staram się unikać metafor kulinarnych, bo są nadużywane przez recenzentów, ale w przypadku A Place for the Unwilling nie mogłam się powstrzymać, bo jest bardzo trafiona. W obu przypadkach zaczęło się smakowicie, a ostatecznie czułam się oszukana i rozczarowana, zostawiona z poczuciem zmarnowanych składników i zaprzepaszczonego potencjału.

Pieśni duszy, mój głos jest martwy

Zabierałam się do przeczytania „Nakręcanej dziewczyny" Paolo Bacigalupiego wielokrotnie, ale za każdym razem odrzucała mnie między pięćdziesiątą a setną stroną. Ostatecznie nigdy jej nie skończyłam i nie zamierzam, ale z powodu tak wielu podejść doskonale pamiętam początek, a konkretnie opis doznań bohatera po wypróbowaniu nieznanego dotąd owocu: „eksplozja smaku i płodności". Podobne wrażenie miałam po rozpoczęciu A Place for the Unwilling, które przywitało mnie nadmiarem, na który nie byłam przygotowana. **Gdziekolwiek się obejrzałam, czekały na mnie relacje, interesujące historie, miejsca do odwiedzenia.** Każdego dnia budziłam się i biegłam chłonąć życie, a było go tak dużo, że przeciekało mi przez palce.

A Place for the Unwilling dało mi **dwadzieścia jeden dni na eksplorację miasteczka, które zmierza ku katastrofie**, oraz zegarek, na którym minuty płynęły niezależnie od tego, czy spacerowałam, czy stałam w miejscu. Choćbym znała rozkład mapy na pamięć od samego początku – a tak nie było, przez co na przykład przez pół dnia szukałam szpitala, kiedy mogłam towarzyszyć w sekcji, i nic z tego nie wyszło – nie byłabym w stanie zrobić wszystkiego. Wizyta u Juliet (wdowy po przyjacielu z dzieciństwa, który zostawił graczowi w spadku swój majątek i popełnił samobójstwo) lub jej teściowej, kupno gazety w okolicznym kiosku, odwiedziny u bibliotekarza na kolejną porcję kwiecistych dialogów oraz w sklepie La Lumiere u sympatycznej Florine – a to przecież tylko najbliższe sąsiedztwo!

Zgiń niewyśpiewana, jak niewylane łzy

To, czy zajmiesz się kupnem i sprzedażą towarów, czy będziesz pogłębiać relacje z mieszkańcami miasteczka, a może całkowicie skoncentrujesz się na odkryciu, dlaczego Henry – wspomniany przyjaciel, który nie dość, że nieoczekiwanie ujął cię w testamencie, to jeszcze nawiedza cię w snach – odebrał sobie życie, zależy wyłącznie od ciebie. Od twoich decyzji zależy zakończenie, ale da się kompletnie zignorować fabułę i zamiast tego szlajać się po parku i alejkach, zagadując przypadkowych ludzi, czy wspierać finansowo rozmaite projekty. Z powodu tylu możliwości i listów od różnych postaci, które o poranku znajdowałam na progu, nigdy nie odwiedziłam choćby niedostępnej przez większość czasu latarni morskiej, nie zdążyłam na pogrzeb, nie oddałam bibliotekarzowi znalezionej książki, nie zaangażowałam się w ani jedną akcję organizowaną przez młodego buntownika z biednej dzielnicy. **Czasami gubiłam się w uliczkach, szukając miejsc i postaci, bo gra nie zaznacza ich na mapie, po czym nagle był wieczór**, zamykały się sklepy i niewiele było do roboty, więc pozostawał jedynie powrót do łóżka.

Spodziewałam się, że po paru dniach z całego tego zamieszania wyłoni się prawdziwa fabuła, a przynajmniej jakiś

Różne sektory w zależności od tego, kto ile daje na tacę.

Florine to jedyna bohaterka, z którą zaprzyjaźniłam się podczas rozgrywki.

cel, do którego mogłabym dążyć, ale tak się nie stało, nawet pomimo oskryptowanych wydarzeń takich jak tajemniczy spektakl teatralny, z którego zresztą mnie wyrzucono, czy niewyjaśnione morderstwa. Paradoksalnie im więcej działo się niezależnie ode mnie, tym bardziej się nudziłam. Z czasem dotarłam do momentu, w którym po prostu łaziłam po mieście, rozmawiałam z ludźmi i handlowałam. Z jednej strony czułam, że to cisza przed burzą. Z drugiej **odnosiłam wrażenie, że developerzy zainwestowali przede wszystkim w początek, a potem nie mieli ochoty robić kolejnych istotnych wątków**. Przepych questów, który przytłoczył mnie na początku i sprawił, że powtarzałam w kółko „kiedy będę grać drugi raz, zrobię to, to i to", w znacznym stopniu się wygasił. Miasto stało się puste i płytkie, a może zawsze takie było. Niektóre relacje ewidentnie się wyczerpały i gdy próbowałam zagadywać bohaterów, zbywali mnie brakiem czasu. Chodziłam spać szybko, po raz pierwszy czując, że po prostu niewiele mam do roboty.

Trzy tygodnie w niepokojącym, umierającym mieście.

Umrą i przepadną w zagubionej Carcosie

Bardzo lubiłam sny. Czasami zabierały mnie w inspirujące miejsca, które mogły nawiązywać do Carcosy, miasta Hastura – jednego z Wielkich Przedwiecznych znanych m.in. z prozy Lovecrafta, a wcześniej tekstów Ambrose'a Bierce'a i Roberta W. Chambersa. Te niesamowicie inspirujące, wybornie napisane, klimatyczne sekwencje tchnęły atmosferą The Last Door i Cultist Simulatora, a w efekcie pozostają moimi ulubionymi fragmentami gry, mimo że składają się wyłącznie z bloczków tekstu. Kompletnie się w tych mistycznych scenach zatraciłam. Były czymś nieuchwytnym, czego szukałam w A Place for the Unwilling od pierwszego dnia, od kiedy tylko zobaczyłam na ścianie plakat z „Królem w Żółci".

Niestety zakończenie w postaci jednej cutscenki i bloku tekstu solidnie mnie rozczarowało, do tego stopnia, że nie mam ochoty ogrywać produkcji ALPixel ponownie. Jasne, ciekawi mnie, jak potoczyłyby się losy miasta, gdybym nawiązała bliższe relacje z wdową i nie została wyproszona z dziwacznego spektaklu. To, że inwestycje w projekty nie bardzo się opłacają, bo jedynie pogłębiają niektóre relacje i zmieniają kosmetykę w mieście, przeczytałam w dyskusjach na Steamie i żałuję tylko, że nie wiem, co jest za zamkniętymi drzwiami u bibliotekarza, zwłaszcza po rozszyfrowaniu jego kodu z papierzysk zostawionych na biurku.

Liczyłam na więcej. Więcej atmosfery, więcej fabuły, więcej możliwych do odwiedzenia miejsc. I nawet jeśli gra przeznaczona jest do wielokrotnego ogrywania, przynajmniej chwilowo nie mam ochoty sięgać po nią drugi raz, a co dopiero trzeci czy czwarty. Na lekko groteskowe postacie i zamieszkiwane przez nie miasto patrzy się z przyjemnością, do dialogów również się przyłożono, mimo że okazjonalnie prześwituje przez nie HTML. To wszystko to jednak zbyt mało, by przykuć mnie do ekranu na dłużej, kiedy to, co naprawdę mnie interesuje – tajemnica – dusi się pod powierzchnią. A Place for the Unwilling wymaga ode mnie pokładów cierpliwości, które rezerwuję dla tytułów naprawdę wybitnych. Zwłaszcza że przynajmniej na razie produkcja zabugowana jest do tego stopnia, że postać z siedem czy osiem razy zawiesiła się na amen i musiałam rozpoczynać dzień od zera. |CDA|

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6

WIDEO 7

AUDIO 6

- + przepych w pierwszej fazie gry
- + ładna, lekko groteskowa grafika
- + lekko niepokojący klimat
- + rewelacyjne sekwencje senne
- − stagnacja w późnej fazie gry
- − rozczarowujące zakończenie
- − brak jakiejkolwiek formy szybkiej podróży
- − zabugowana

PEGI 16

PRODUCENT: ID SOFTWARE/NERVE SOFTWARE
CENA: 21 ZŁ KAŻDA
WERSJA PL: BRAK
MULTI: DO 4 OSÓB

FPS • PORT • SWITCH

Szuka prawdy: **Berlin**

Jaki jest Doom, każdy przecież wie – a jak nie wie, to wiedzieć powinien, bo to jedna z najważniejszych pozycji w growym alfabecie. Jedna rzecz, której osobiście nie wiedziałem, to jak właściwie gra się w niego na konsolach, bo od dziecka grałem w niego tylko na pececie.

No i teraz już wiem. I muszę tylko smutno stwierdzić, że jeżeli każdy pamięta, jak wygląda prawdziwy Doom, to każdy zobaczy też, że **port na Switcha jest w wielu miejscach boleśnie niedorobiony**.

Niedobra konwersja wybitnych gier.

Betty :(

To, że te stare jak świat gry po odpaleniu na Switchu wymagały logowania się do konta Bethesdy, było niesmacznym żartem – szczególnie bolesnym, kiedy wybudzona ze snu konsola traciła połączenie z internetem, a Doomy zamiast spokojnie śmigać dalej co kilkanaście sekund informowały o tym, że jest problem z logowaniem.

Irytowało mnie to na szczęście tylko raz, bo potem problem magicznie zniknął – a i Bethesda obiecała patcha – ale aż mi się brew podniosła, kiedy w menu z multiplayerem okazało się, że grać i tak można tylko lokalnie (w tym w co-opa do 4 osób). Po co więc były te logowania? Po co było zawracać ludziom głowę? No cóż: nie wiem. Zakładam, że ludzie, którzy za ten port odpowiadają, też nie wiedzą. Jestem też w 99% przekonany, że nawet Bethesda nie ma pojęcia.

Smutek

Odstawiając złośliwości na bok: są z tym portem dwa kluczowe problemy. Pierwszy boli mnie bardzo, bo jest związany z **muzyką i efektami dźwiękowymi, które – z jakiegoś powodu – zostały spowolnione**. Mam od paru lat E1M1 na budziku w telefonie – RAZEM Z DŹWIĘKIEM OTWIERANYCH DRZWI NA STARCIE – więc spowolnione tempo tego cudownego riffu sprawia, że coś mi się w mózgu przegrzewa. Grając do tego pikania, które słyszę ze Switcha, nie czuję się jak maszyna do zabijania z silnikami doczepionymi do butów, ale trochę tak, jakby moja postać biegała w galarecie. Nie wiem, jak można było tak pokpić sobie sprawę, ale cóż – na to łatki spodziewać się raczej nie możemy, bo przecież wydawcą jest Bethesda, a oni kluczowych problemów w wydawanych przez siebie grach nie poprawiają szybko – albo wcale.

Drugą sprawą jest to, że **te porty działają... dziwnie**. Nie wiedziałem właściwie, co mi nie pasowało, aż w końcu mądrzy ludzie z Digital Foundry mi to wyjaśnili. Otóż monitory CRT odświeżały się w 70 Hz, a aktualne sprzęty – najczęściej w 60. Dlatego 60 klatek na sekundę wygląda tak dobrze, dlatego 30 nie razi. Doomy z kolei działają w 35 fps-ach – co mogłoby mieć sens, gdyby Switch miał ekran CRT, ale go nie ma, a to prowadzi do dosyć dziwnego, lekko rwanego, jakby mniej płynnego feelingu rozgrywki.

Do tego dochodzą też problemy ze skalowaniem rozdzielczości (inne renderowanie niż wyświetlanie) i aspektami (rzeczy są rozciągnięte i spłaszczone), a i jeszcze fakt, że na osłodę nie dorzucono żadnych bonusów pokroju, nie wiem, chociażby wywiadów z twórcami albo galerii konceptów. Teoretycznie mamy więc oryginalne Doomy na Switchu i możemy w nie grać w tramwajach, ale w praktyce **jakieś te Doomy takie nieprawdziwe**. Niewłaściwe. Coś z nimi jest nie tak.

Jak więc...

Mimo wszystko to jednak ciągle te same genialne produkcje. Pierwszy raz grałem w nie na konsoli i byłem zaskoczony, że nagle rytm zabawy całkowicie mi się zmienił – zdarzało mi się klikać guzik odpowiedzialny za spowolnienie biegu, a do niektórych sytuacji musiałem podejść bardziej taktycznie, bo ułomności pada nie pozwalały mi na błyskawiczne reakcje i tańczenie wokół pocisków.

To było odświeżające doświadczenie i na pewno do niego wrócę. Ciągle jednak nie wiem, co mogę powiedzieć na temat portów, które zmieniają te dwie gry – działające przecież na chyba każdym sprzęcie, jaki można sobie wyobrazić – w coś tak dalekiego od perfekcji, której bym oczekiwał. Zostaje mi klasyczny wybieg, który wykorzystałem już, pisząc o Dark Souls na Switchu: nie mam zamiaru oceniać gier, bo te są wybitne. Oceniam tylko konwersję. A ta, niestety, jest raczej niedobra. |CDA|

OCENA
5

GRYWALNOŚĆ 10
WIDEO 5
AUDIO 4

+ przenośne, wygodne Doomy
− problemy z logowaniem do konta Bethesdy
− zepsuta muzyka i efekty dźwiękowe
− problemy z płynnością grafiki
− inne mankamenty graficzne

PEGI ?

PRODUCENT: THATGAMECOMPANY
CENA: DARMOWA (MIKROPŁATNOŚCI)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: TAK

NOWA PODRÓŻ! • GRA-DOŚWIADCZENIE W SOSIE MMO

Sky

Doskonała oprawa po prostu zapiera dech.

Napotkanym graczom można ofiarować świeczkę. Kiedy ją przyjmą, będziemy mogli z nimi porozmawiać.

Lata do ciepłych krajów: **Bastian**

Twórcy Podróży zabierają nas w kolejną podróż do zapomnianego królestwa – tym razem podniebnego. I choć królestwo to piękne i ciekawe jest niemożebnie, to nie jestem w stanie do końca określić, dla kogo jest to gra.

Sky można by było nazwać przygodówką MMO. Byłoby to jednak stwierdzenie na wyrost, bo – tak jak Journey – jest to doświadczenie, gra, która ma sprawić, że świat przedstawiony będziemy po prostu chłonąć i kontemplować. Nie uniknę tu zresztą masy porównań do poprzedniego dzieła thatgamecompany; wydaje się, że sami twórcy dosłownie skopiowali z niej moc mechanizmów.

Kim jesteśmy i dokąd zmierzamy?

Ponownie wcielamy się w bohatera odkrywającego tajemnice upadłej cywilizacji. Ponownie dane jest nam tu i ówdzie polatać i poszybować, tym razem za pomocą magicznego płaszcza, co zresztą mocno wyczerpuje jego energię. Ponownie więc odnawiamy ją, zahaczając tym razem o źródełka ognia lub specjalne obiekty. I ponownie, zbierając znajdźki, rozwijamy naszego śmiałka, który teraz prócz poprawiania umiejętności szybowania, uczy się nowych sposobów wyrażania siebie, na przykład za pomocą gestów i nowych fatałaszków. W przypadku tych dwóch ostatnich nowości rodzi się naturalne pytanie: po co?

Otóż gra jeszcze mocniej stawia na aspekt socjalny. Z napotykanymi co rusz graczami możemy się przywitać, wykonać jeden z odblokowanych wcześniej gestów, usiąść przy ognisku, a nawet złapać za ręce i pobiec w nieznane. Co ciekawe, można też z innymi graczami porozmawiać – i nie wiem do końca, czy to dobrze, czy źle. W końcu magia Podróży polegała właśnie na możliwości pomocy bliźniemu za pomocą czynów, nie słów. Z drugiej zaś strony aż się prosiło o jakąś możliwość kontaktu z innym podróżnikiem, podziękowania mu za pomoc w nieprzyjaznym świecie. Sky ten problem rozwiązuje. Ba! Gra w zasadzie zaprojektowana jest tak, by cały jej świat gry kręcił się wokół interakcji pomiędzy graczami. Każda wycieczka kończy się wizytą w hubie pełnym podróżnych, gdzie za zdobyczną walutę nauczymy się nowych gestów, zakupimy fatałaszki czy... znajdziemy sobie przyjaciela.

Otóż do listy przyjaciół nie można dodać każdego napotkanego tułacza – aby to zrobić, należy wręczyć mu specjalną świeczkę, której to otrzymanie wymaga albo grindu (czyli: odwiedzania ponownie tych samych lokacji i gromadzenia ognistej energii), albo... skorzystania z mikropłatności. Niestety, kupimy za nie dosłownie wszystko: od wspomnianych świeczek, przez elementy kosmetyczne, ułatwiacze, po specjalną sezonową przepustkę. Z drugiej strony w pewnym momencie grania pojawia się kolejne pytanie: i cóż z tego?

Podróżując jak słynny tułacz z Pacanowa

Przecież ta gra wykonana jest fenomenalnie. Wizualnie to jest najwyższa półka – nie miałem pojęcia, że mój dogorywający już iPhone 6S Plus jest w stanie wygenerować tak piękne obrazy. Popatrzcie zresztą na screeny – choć nie pokazują, jak urokliwie animowane są tu postacie, to doskonale oddają piękno świata przedstawionego. Sky brzmi równie wspaniale; utwory doskonale pasują do tego, co dzieje się na ekranie, niesamowicie urzekają, nie dając o sobie zapomnieć.

Do tego gra się przeprzyjemnie. Odwiedzanie nowych krain – w każdej musimy dotrzeć do świątyni, gdzie komunikujemy się z duchami przodków – jest ujmującym, ciekawym doświadczeniem. Czy samemu, czy w towarzystwie innych ludzi – za każdym razem nasza podróż wygląda nieco inaczej. A to pomożemy zagubionemu graczowi, a to odkryjemy nowe miejsce, a to wykonamy dodatkowe zadanie. Gra podzielona jest bowiem na sezony, w trakcie których, po wykonaniu określonych zadań, odblokujemy na przykład unikatowe przedmioty kosmetyczne i opcje interakcji.

Nieziemskie doświadczenie i smutne mikropłatności.

A twórcy doskonale zdali sobie sprawę, że tworząc w pełni multiplayerowe Journey – które to było przygodą, jaką mieliśmy przecież przeżywać wielokrotnie – muszą dostarczyć graczom powody, dla których będą wracać. Tym, którym sama podróż nie wystarcza, zaoferowano więc grindowanie waluty i elementy kosmetyczne. I tak Sky warto po prostu doświadczyć (szczególnie że jest za darmo – i, niestety, tylko na iOS-ie). Grając jednak którąś godzinę z rzędu, złapałem się na tym, że bardziej zależy mi na wyfarmieniu tego-tam ciuszka niźli odkrywaniu zakamarków świata. Nawet nie macie pojęcia, jak bardzo ta myśl popsuła mi grę – do tego stopnia, że z obrzydzeniem na dobre ją odstawiłem. A mogłem przecież po prostu dokupić trochę waluty premium. |CDA|

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 10
AUDIO 10

+ jedna z piękniejszych gier na iOS-ie
+ niesamowity, oniryczny klimat
+ doskonale animowana
+ soundtrack to majstersztyk
+ sezony, dzięki którym jest po co wracać
+ robi dobrze na serduszku
+ darmowa...

− ...więc cała gra kręci się wokół zdobywania elementów kosmetycznych i mikropłatności
− przestała liczyć się podróż, zaczął liczyć się grind

PEGI 12

PRODUCENT: FROZEN DISTRICT
CENA: 70 ZŁ
WERSJA PL: TAK
MULTI: CO-OP LOKALNY I SIECIOWY (DO 4 GRACZY)

GRALIŚMY NA: PC
PC: W ZASADZIE DOWOLNY

PLATFORMOWA 2D • RPG • WALKA

Co czeka nas w tej mgle? Ani chybi zasadzka.

WARLOCKS GOD SLAYERS II

W barze pod mocnym aniołem szarpidruty z The Rolling Spells grają rocka, ale nie ma komu tańczyć pogo.

Poginał na fajty w Abibasie: **Otton**

Choć na pierwszy rzut oka druga część wygląda na screenach niemal identycznie jak pierwowzór, zmiany, jakie dokonały się w podejściu krakusów z Frozen District do swojej serii, są fundamentalne. Tylko czy ten nowy fundament jest dużo trwalszy od poprzedniego?

Warlocks vs Shadows było dość klasycznym brawlerem w klimatach fantasy, potrafiącym czasami sfrustrować wysokim poziomem trudności. Ciasne, niewielkie lokacje, silny nacisk na multiplayer i pokazująca niewielki obszar kamera sprawiały, że każdy etap był głównie nieustanną walką o przeżycie w starciu z gromadą wrogów. God Slayers porzuciło ten schemat, by **stać się czymś bliższym idei platformowego RPG**. W ten sposób kontynuacja oferuje dużo więcej niż Warlocks vs Shadows. Ale też dużo na tym traci...

Platformówka ze statystykami

Przede wszystkim doczekaliśmy się wreszcie konkretnej (acz głównie objętościowo) fabuły. Na początek wybieramy jednego z pięciu bohaterów – połowę mniej niż w oryginale, ale część z nich mało się różniła – i jako członek Zakonu Czarnoksiężników ruszamy samotnie bądź z kumplami zabijać tytułowych bogów. Ci mszczą się bowiem na ludzkości za tępienie zamieszkujących świat potworów.

Ta „fascynująca" opowieść szybko okazuje się jedynie okazją do zaserwowania odbiorcy masy sucharów. Zwykle zakorzenionych w naszej rzeczywistości, a mimo to strasznie czerstwych. Jedną z potężniejszych zbroi jest dres Abibasa, rasa żaboludzi nadużywa słowa „zakumkiście", a jeden z bohaterów kontroluje miernik o skomplikowanej nazwie, która w skrócie brzmi SMRODO. Ha, ha, ha. I tak przez 10 godzin...

Hokus-pokus

Kontynuacja nie kładzie już tak dużego nacisku na walkę. Starcia nie różnią się mocno od tych z pierwowzoru i wciąż opierają się o cztery skille i proste drzewko rozwoju postaci. Tym razem jednak korzystamy głównie z jednego ataku, traktując pozostałe jako uzupełnienie. Dodatkowe umiejętności sprawiają, że część wrogów padnie nieco szybciej, ale poziom trudności i tak nie zmusza do większego wysiłku. Również dlatego, że mapy stały się dużo większe i dają nieco wytchnienia od nieustannej młócki. Oprócz apteczek w kryzysowych sytuacjach zawsze można więc ratować się ucieczką – jeżeli nie walczymy akurat z bossem. Większy nacisk na eksplorację sprawił też, że zniknęły zadania typu „pokonaj siedem fal wrogów". Pozwoliło to na ciekawsze skomponowanie całości – świat gry składa się z trzech planet po kilka etapów na każdą, a naszą tutejszą Normandią stał się bar „Pod mocnym aniołem". Przyjmiemy w nim kolejne misje do wykonania, spieniężymy zebrane przedmioty i wysłuchamy paru utworów zespołu The Rolling Spells. Jest tu też lekki backtracking, ale wychodzi on grze na dobre – eliminuje wrażenie, że świat przedstawiony jest jednym wielkim korytarzem.

Warlocks na takiej przemianie niestety także traci. Ubyło mu przede wszystkim w kwestii oprawy wizualnej (audio niezmiennie dołuje). Oryginał przez swoją specyficzną kamerę zaczerpniętą z bijatyk wydawał się lekko nieostry i surowy. Oddalenie widoku sprawiło, że obiekty zaczęły wyglądać bardziej profesjonalnie, ale też mniej urokliwie.

Do stylistyki RPG nie pasował też niestety całkiem przyjemny tryb versus, więc tym razem twórcy postawili tylko na co-opa. Po napisach końcowych nie ma zatem już za bardzo czego robić. Wniosek jest więc taki, że na nowym podejściu Warlocks 2 zarówno zyskało, jak i straciło. Generalnie nie jest to zła produkcja, ale raczej trudno ją polecić, jeżeli macie akurat na oku coś innego do ograna. |CDA|

PS Przy pierwszym włączeniu gry na ultrapanoramie warto ograniczyć proporcje ekranu do 16:9 w panelu sterowania. Inaczej nie da się wybrać postaci.

OCENA

6

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 7
AUDIO 5

+ dużo większe lokacje niż w oryginale
+ nieźle wykorzystany świat
+ przyjemne walki z bossami

− fabuła i humor mocno dołują
− nacisk na duże lokacje zaszkodził mechanice walki
− brak trybu versus

PEGI 16

PRODUCENT: FROMSOFTWARE/GENERAL ARCADE
CENA: 90 ZŁ (PC), 100 ZŁ (PS4), 115 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I3-2100/AMD ATHLON II X4 645 AM3, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 550 TI/RADEON HD 6850

AKCJA • MECHY • REMASTER

Dymiące zgliszcza, poskręcane wraki. Kolejny nudny dzień mojej prezydentury.

METAL WOLF CHAOS XD

メタルウルフカオス

Walczy o swych wyborców: **Eugeniusz Siekiera**

47. prezydent USA nie ma lekkiego życia. Gdy jego zastępca dopuszcza się zdrady stanu i podstępem próbuje podbić kraj, ktoś musi bronić praw obywatelskich i wolności rodaków. A jeśli walczyć o demokrację, to tylko za sterami olbrzymiego mecha.

Zamknięty w pancerzu bojowym urządzam rasową demolkę, mordując żołnierzy setkami i obracając w perzynę ulice amerykańskich miast. Grafika gryzie mnie w oczy, uszy puchną od czerstwych dialogów, a idiotyczna fabuła próbuje obrazić moją inteligencję każdą linijką scenariusza. Od pierwszej chwili nie miałem najmniejszych wątpliwości, że muszą za tym stać Japończycy.

Nice work, Mr. President!

I to nie byle jacy, bo autorzy serii Dark Souls. Nim dali światu bodaj najbardziej rozpoznawalną markę RPG ostatniej dekady, byli znani między innymi z serii Armored Core. Metal Wolf bierze z niej mechy, ale odrzuca taktyczną otoczkę. **Tutaj liczy się jedynie koncertowa rozpierducha, eksplozje i dymiące wraki, które zostawiamy za sobą.** Pierwotnie tytuł został wydany tylko w Japonii, w dodatku jedynie na pierwszego Xboksa, więc okazał się grą nieosiągalną dla reszty świata i bardzo szybko przylgnęła do niego metka gry kultowej. Teraz, 15 lat po premierze, mamy w końcu okazję przekonać się, czy jej niedostępność była powodem do rwania włosów z głowy.

Gra ląduje na PC i konsolach w lekko odświeżonej wersji; ograniczono się jedynie do kosmetyki (lepsza jakość tekstur) i podbicia rozdzielczości (mamy wsparcie dla 4K i formatu 16:9), względem oryginału poprawiono również sterowanie. Zmiany dość oszczędne, nie dziwi więc, że **gra jest mocno niedzisiejsza, i to nie tylko z uwagi na wątpliwe walory wizualne.**

Moja pierwsza kampania wyborcza

Prezydenckie tournée pod hasłem „pożoga, śmierć, zniszczenie" obejmuje kilkanaście charakterystycznych miejscówek. Mamy m.in. ulice San Francisco i Beverly Hills, trafiamy do więzienia Alcatraz, lądujemy w Wielkim Kanionie, a nawet w westernowym miasteczku żywcem wyrwanym z filmów Sergio Leone. **Niestety, misje skonstruowano na jedno kopyto.** Na każdej mapie znajdziemy strategiczne punkty, które należy zrównać z ziemią. Powtórzyć, zapętlić.

W teorii jest tu wszystko. Pojazdy eksplodują, kukły udające żołnierzy wylatują w powietrze, a my dysponujemy arsenałem zdolnym podbić dowolne państwo w Ameryce Środkowej. Każda klatka animacji przypomina jednak, że to produkcja starsza od węgla. Amatorsko wypada również voice acting, ten jednak idealnie wpisuje się w absurdalną otoczkę fabularną; idiotyczny scenariusz idzie w parze z nadpobudliwymi aktorami, którzy momentami aż za bardzo wczuwają się w rolę.

Kiedyś rzecz kultowa, dziś obiekt muzealny.

Wielka draka w chińskiej dzielnicy.

Gra ma też kilka pomniejszych wad charakterystycznych dla produkcji poprzednich generacji. Wszelkie konstrukcje do zezłomowania oraz bossowie to klasyczne gąbki na pociski; wymagają nie tyle skilla, co anielskiej cierpliwości. Po wtóre **brak checkpointów**. Skrewisz w ostatniej minucie lub spadniesz w przepaść – nie ma zmiłuj, zaczynasz od początku. Co gorsza, czasem nie z twojej winy. Raz przeciwnik zablokował się na teksturze budynku poza główną mapą, a że był jednym z trzech bossów poziomu, musiałem go ubić. Gdy jednak zrobiłem krok w jego kierunku, program uznał, że wychodzę poza obszar zadania i dezerteruję. Innym razem gra zawiesiła się na amen po wygraniu batalii. W każdym z tych przypadków trzeba było rozegrać misję od nowa. Nie będę ukrywał, Metal Wolf Chaos XD mnie zmęczył. **Rzecz kultowa czy nie, dziś to już obiekt muzealny** i dowód, że 15 lat w tej branży to przepaść. |CDA|

OCENA

5+

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 5
AUDIO 6

- \+ długie, napakowane akcją misje
- \+ ogromny i różnorodny arsenał
- \+ pozytywnie idiotyczna fabuła
- \+ grać się da...
- − ...ale się nie chce
- − brak checkpointów
- − brzydka grafika, drętwe animacje
- − nie każdy przełknie fabularne absurdy
- − pomniejsze błędy, które uprzykrzają rozgrywkę

PEGI 16

PRODUCENT: THE BEARDED LADIES
CENA: 54 ZŁ (PC), 63 ZŁ (PS4), 55 ZŁ (XBO)
WERSJA PL: NnapisY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: WIN7/8/10 (64-BIT), INTEL CORE I5-760/AMD PHENOM II X4 965, 6 GB RAM, GEFORCE GTX 580/ RADEON HD 7870

TAKTYCZNA • RPG • DLC

Grinduje, skrada się i marudzi: **Mac Abra**

Gdy nie ma nowego XCOM-a, to i Mutant ryba – rzekłem sobie z rok temu, gdy odpalałem Mutant Year Zero: Road to Eden.

Okazało się, że owa zmutowana „rybka" to całkiem smaczny kąsek, acz jej finał pozostawił mnie z lekkim uczuciem niedosytu. Tym niemniej bez wahania sięgnąłem po pierwszy dodatek do tej gry. Nie wiem, czy sięgnę po następny.

Aby zagrać w Seed of Evil, musisz mieć „podstawkę", a do tego ją ukończyć, bo inaczej nie będziesz miał dostępu do nowych terenów. A że nie chcę spoilerować wydarzeń tym, co jeszcze owej gry nie zakończyli, ograniczę się do enigmatycznego „pojawiły się nowe okoliczności". Czyli nowy wróg zagrażający społeczności Arki. Jest ewidentnie pochodzenia roślinnego, bo oplata każdą lokację siecią czerwono-fioletowych pędów i wysyła do akcji nowych, trudniejszych, zmutowanych przeciwników. Zwierzęco-ludzka ekipa musi zatem wrócić do akcji, czyli odnaleźć przyczynę owej infekcji i wyrwać ją – hehe – z korzeniami.

Najprościej rzec można, że DLC (zapewne nieostatni, sadząc z wolnego miejsca na mapie głównej) zrealizowano wedle zasady: to samo, ale więcej. Zatem w grze napotykamy sporo zupełnie nowych wrogów (i nieco starych), dochodzą nowe mutacje naszych postaci... i mutacje starych, a także nowe giwerki oraz znajdźki. **Do drużyny dołącza kolejny stalker** (łoś, Wielki Khan, potrafiący atakować obszarowo, obalając wszystkich przeciwników dookoła, i do tego jeszcze zionący ogniem! I tak przypakowany, że Bormin to przy nim mały pikuś). Są też oczywiście nowe lokacje, a do tego czasem musimy cofnąć się na stare śmieci, bo i tam pojawiają się owe tajemnicze pnącza. (Ale nieobowiązkowo, to takie misje poboczne, o tyle sympatyczne, że jest tam generalnie łatwiej niż w linii głównej fabuły). Ale rzec trzeba, że **nie ma tu chyba niczego, co by graczy mocno zaskoczyło**. Równie dobrze ten dodatek mógłby być częścią podstawki (i kto wie, może i pierwotnie był...).

Trochę więcej tego samego i nieco bardziej frustrująco.

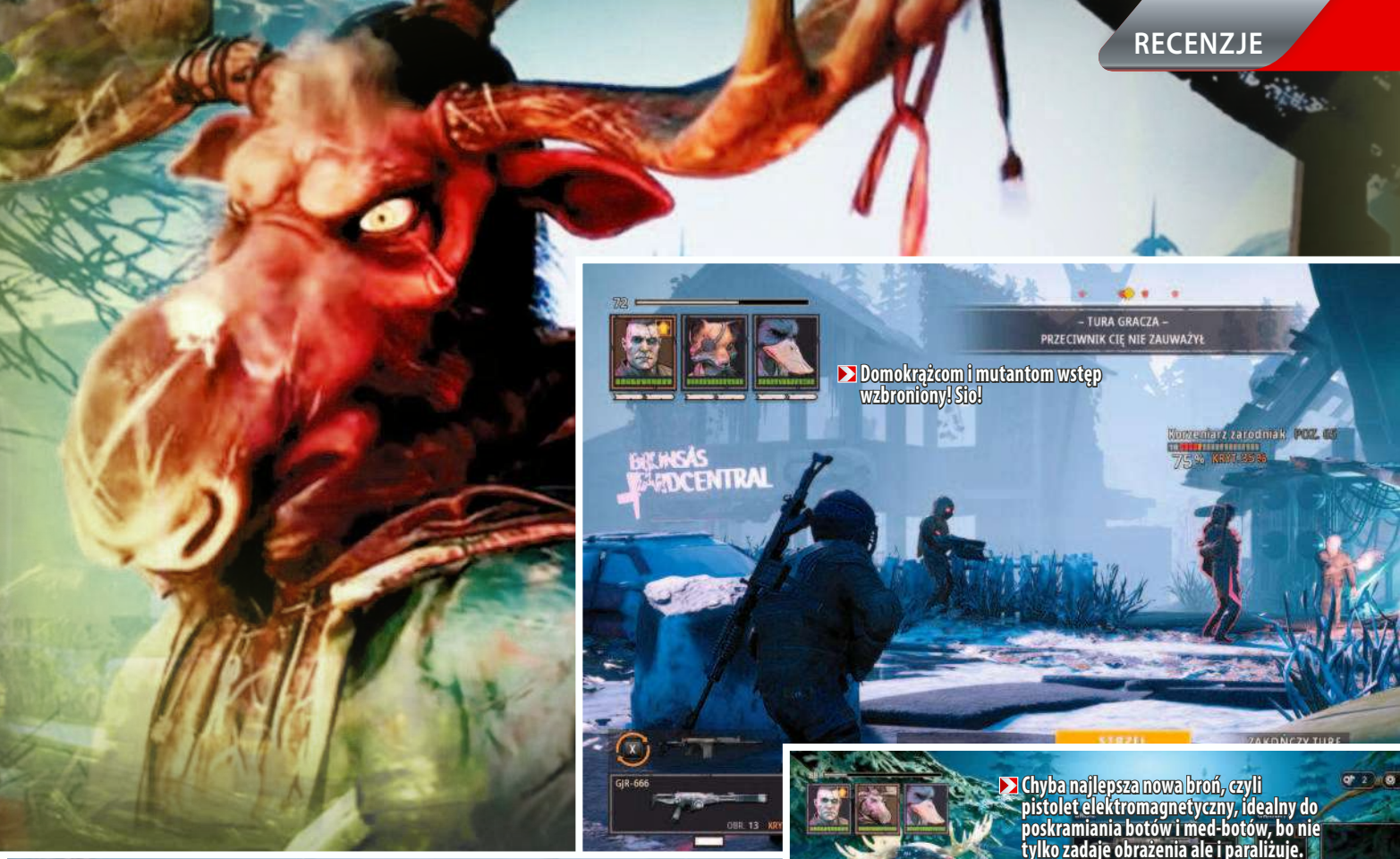
No, trudno...

To znaczy jedna rzecz mnie jednak zaskoczyła. **Zabójczy poziom trudności.** Może to efekt mojego stylu gry, ale praktycznie od samego początku miałem „pod górkę". Przeciwników jest zwykle mnóstwo i są bardzo mocni (część z nich wyposażona jest w mutacje w rodzaju superskoku, inni potrafią na kilka tur unieruchamiać stalkerów, pętając ich korzennymi więzami, a ich celność jest godna podziwu, podobnie jak i uzbrojenie). Mało tego, na planszy często są ich wylęgarnie (czasem kilka!), skąd co parę tur wyskakuje kolejny niemilec. Inkubatory można zniszczyć, owszem, ale wymaga to ze dwóch tur skoncentrowanego ognia całej drużyny, a w tym czasie reszta przeciwników bynajmniej się nie opala. Co gorsza, sporo z nich albo w ogóle nie reaguje na próby kontroli mentalnej (a to moja ulubiona taktyka w podstawce – przechwytywałem jakiegoś większego kolesia i wszczynałem bratobójczą walkę), albo wykazuje na nią zaskakującą odporność. (Trzy faile pod rząd, przy każdorazowej szansie 70-75%!).

Dodajmy do tego napakowanych lokalnych bossów, szamanów wzywających posiłki, med-boty (argh!) i boty policyjne oraz na deser wilki potrafiące wskoczyć na piętro budynku, skąd prowadzę ogień... A to wszystko często na jednej, w sumie niedużej planszy, gdzie właściwie nie da się ustrzelić wroga tak, by nie zaalarmować

Nowe mutacje

Z tych ciekawszych i przydatniejszych: „kanibal" czyli pożeramy ciała przeciwnika, by odzyskać zdrowie; wspomniana w tekście niewidzialność; czy też możliwość strzelania do kilku wrogów jednocześnie (acz z minusami do celności). Cieszy mnie również ulepszona możliwość ostrzału po wzniesieniu się w powietrze, bo bez kary dla zasięgu.



Domokrążcom i mutantom wstęp wzbroniony! Sio!

Chyba najlepsza nowa broń, czyli pistolet elektromagnetyczny, idealny do poskramiania botów i med-botów, bo nie tylko zadaje obrażenia ale i paraliżuje.

Łoś potrafi atakować obszarowo (widać zasięg rażenia owej mutacji). W tle inkubator zarodników, niech go szlag!

paru sąsiadów. I wcale nie grałem na najwyższym poziomie trudności.

Fajne, ale...

Doszło do tego, że moją typową taktyką na kolejnej planszy stało się rozdzielenie drużyny. Włączałem Duksowi mutację zapewniającą całkowitą niewykrywalność aż do momentu, gdy otworzy ogień, i penetrowałem teren w poszukiwaniu złomu, znajdziek (artefaktów dających zbiorowe bonusy jest tu zresztą odczuwalnie mniej), apteczek etc., żeby się wzmocnić przed walką(*), przy okazji obczajając kryjówki wroga i jego rodzaje, żeby odpowiednio zmodyfikować skład ekipy, mutacje i ekwipunek. To frustrujące, bo w grze taktycznej kręci mnie walka, a nie taki żmudny i poniekąd przymusowy grind i skradanki.

Do tego dość szybko „maksujemy" naszych bohaterów we wszelkie nowe mutacje i upgrade'y starych (tzn. te, które nam pasują), więc nie ma też nadmiernej radości z ich rozwoju w dalszej części gry. A i nowe itemki są średnio przydatne. Dość powiedzieć, że przez większość dodatku moja drużyna miała tę samą broń i pancerze, co w finale podstawki... Tak naprawdę jedyne, co wykorzystałem z nowych zabawek, to karabinek szturmowy z tłumikiem oraz pistolet elektromagnetyczny, bardzo dobry na roboty. Nie podoba mi się też, że gra miejscami wręcz wymuszała na mnie skład drużyny, bo czasem bez duetu Khan i Bormin po prostu nie ma życia. (Bormin ulepszoną szarżą wyłącza po cichu z akcji na parę tur samotnego niemilca, Khan powala lub podpala zgrupowania wroga). Próby zaliczenia niektórych plansz w innym składzie to niemal kwadratura koła.

I choć pomimo owych niefajności **nadal gra mi się podoba** (uwielbiam dialogi pomiędzy bohaterami, szczególnie że Wielki Khan wnosi do nich nowy, poważniejszy ton) i nie żałuję, że poświęciłem weekend na zaliczenie tego dodatku (jakieś 15 godzin), to jednak zasiał on we mnie ziarno zwątpienia odnośnie do kolejnych DLC. Ten jest bowiem jak dla mnie **niezbyt odkrywczy, ale za to nadmiernie frustrujący**. W efekcie czekam niecierpliwie... ale na Phoenix Point. Sorry, Dux. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 8
AUDIO 8

+ nowy, potężny stalker
+ kilka nowych mutacji, wrogów, broni
+ oraz mutacji tego, co już było
+ specyficzny styl i klimat rozgrywki nadal działa
– wygląda raczej jak kawałek wykrojony z gry, a nie jej rozwinięcie
– czasem absurdalnie duża liczba wrogów na planszy
– kameleon, grind, save, grind, save, grind...

(*) Przy okazji znalazłem buga, który umożliwia przejście planszy bez walki: rozdziel drużynę, włącz niewidzialność, przejdź tak zamaskowaną postacią przez mapę aż do teleportu, scal drużynę... Voilà! Można też w ten sposób zaatakować wroga od tyłu, jeśli nie satysfakcjonuje cię takie przemykanie się.

PEGI 16

PRODUCENT: PARANOID PRODUCTIONS
CENA: 72 ZŁ (PC), NIEZNANA (PS4), 93 ZŁ (XBO), 80 ZŁ (NS)
WERSJA PL: BRAK
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PC
PC: PÓJDZIE NA 10-LETNIM GRACIE

SKRADANKA • ROGUELITE • SEKTA

THE CHURCH IN THE DARKNESS

To wydarzyło się naprawdę

W połowie lat 70. w Gujanie członkowie sekty Świątynia Ludu, z guru Jimem Jonesem na czele, założyli osadę Jonestown. Migrujący tam Amerykanie mieli żyć w „całkowitej ekonomicznej, rasowej i socjalnej równości". 18 listopada 1978 roku 909 mieszkańców wioski (w tym 304 dzieci) zginęło w masowym „rewolucjonistycznym samobójstwie", otrutych cyjankiem potasu i chlorkiem potasu.

Pierwszy rzuca kamieniem: **enki**

Nietuzinkowa, poważna tematyka. Pierwszorzędna ekipa. Mierna gra.

Możemy za plecami wroga grać na puzonie, a i tak się nie zorientuje.

Nie wiem, jak długo Richard Rouse dłubał przy tej produkcji, ale miejscami wydaje się, że gameplayowo jej korzenie sięgają czasów, w której osadzono jej akcję. A szkoda.

Komuna

Rok 1977, dżungle Ameryki Południowej. Oto Freedom Town – wioska założona przez Isaaca i Rebekę Walkerów, wolna od kapitalistycznej opresji enklawa dla Amerykanów szukających dla siebie miejsca wśród ludzi, którzy postanowili odciąć się od działań skorumpowanego rządu i imperialistycznej machiny USA. Tu żyje się w zgodzie z dogmatami uduchowionego socjalizmu. Kościół. Wspólnota. Sekta.

Pojawiamy się na miejscu jako Vic, agent/ka FBI z prywatną misją odnalezienia i sprowadzenia z powrotem do domu naszego bratanka, Aleksa. Każda rozgrywka toczy się na takiej samej mapie wioski, ale już to, których z enpeców spotkamy po drodze, a także jakie osobowości będzie miała dwójka przywódców, zależy od machiny losującej. Może się zdarzyć, że zarówno Isaac, jak i Rebecca będą miłującymi pokój i ciężką pracę misjonarzami, może jednak być tak, że jedno z nich lub oboje zapragną iście dyktatorskiej władzy na swych włościach. Wraz z tym, jak my sami podejdziemy do rozgrywki (np. czy zdecydujemy się użyć przemocy), **zaszyty w grze system jest w stanie wygenerować aż dziewiętnaście zakończeń**.

Brzmi ambitnie i w warstwie narracyjnej TCitD takie właśnie jest. Choć pojedyncze rozgrywki są raczej krótkie i trwają od kilkunastu minut do ok. godziny, w kolejnych podejściach uważny gracz usłyszy w rozgłaszanych po okolicy wiadomościach Walkerów różnice w ich nastawieniu do świata, a także zobaczy różny poziom zaniedbania zabudowań czy cmentarzy. Dostanie do dyspozycji również kilka nowych gadżetów. Tyle że nie samą atmosferą gry stoją.

Wstawaj, nie udawaj

Grubaśny trzon rozgrywki stanowi tutaj skradanka w widoku z lotu ptaka, polegająca na omijaniu stożków zasięgu wzroku strażników i zwykłych mieszkańców Freedom Town. **Skradanka, powiedzmy to sobie szczerze, słabiutka.** Wrogowie nie mają słuchu, wobec czego można za ich plecami przebiec sprintem lub przetrząsnąć komodę z żelastwem, a i tak się nie zorientują. A jak już się zorientują, to też – zgodnie z najgorszymi standardami wykorzystywania nagłej amnezji w gatunku – nie na długo.

Znaleźć możemy kilka gadżetów wydających dźwięki i przyciągających uwagę, ale żaden z nich nie przebije rzucania kamieni pod nosy tubylców. Niczym koty za światełkiem lasera mieszkańcy wioski całymi ławicami ciągną w miejsca, gdzie upadają kawałki skał rzucane przez nas tuż za ich plecami. Jest to w takim stopniu śmieszne, jak smutne. W połączeniu z oprawą pamiętającą złote lata Windowsa 7, gra Richarda Rouse jawi się jako produkt sprzed epoki. Albo dwóch.

This was a triumph...

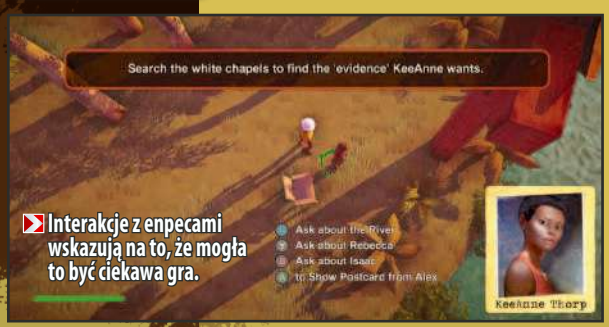
Na nic tu zatem zaangażowanie scenopisarskich supergwiazd: Chrisa Avellone'a, Brendy Romero czy Marca Laidlawa w warstwę tekstową gry. Na nic płomienne przemowy oraz piosenki napisane przez grającego Isaaca Johna Patricka Lowrie'ego (m.in. Szpieg z Team Fortress 2), wypowiedziane i wyśpiewane w tandemie z wcielającą się w Rebekę Ellen McLain (GLaDOS!). The Church in the Darkness podejmuje ciekawy wątek, próbuje zachęcić do kontemplacji poważnego tematu indoktrynacji i szukania własnego miejsca na świecie, nawiązując do jednego z najtragiczniejszych momentów w historii USA (patrz: ramka). Miałka, przestarzała rozgrywka sprowadza go niestety do roli indyczej ciekawostki. |CDA|

THE CHURCH IN THE DARKNESS

OCENA **5**

GRYWALNOŚĆ 5
WIDEO 4
AUDIO 7

+ losowość i 19 zakończeń
+ interesująca tematyka
− proste i staroświeckie mechanizmy skradankowe
− leciwa oprawa



Interakcje z enpecami wskazują na to, że mogła to być ciekawa gra.

PEGI ?

PRODUCENT: CRACKED HEAD GAMES
CENA: 90 ZŁ (PC)
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

PC: WIN 7/8/10, INTEL CORE I5-3470/ AMD A8-7600, 5 GB RAM, GEFORCE GTX 750 TI/AMD RADEON R7 265

PRZYGODOWA • HORROR

SILVER CHAINS

Zaleca grać w nocy: **Eugeniusz Siekiera**

Stare nawiedzone gmaszysko kontra człowiek z amnezją, który znalazł się w nim trochę z przypadku. Gdybyśmy wybierali najbardziej oklepane motywy startowe w horrorach, ten z pewnością zająłby miejsce w czołówce.

„Paranormal Activity" to przy niektórych fragmentach Silver Chains małe miki.

Dzień dobry, mogę zająć minutkę? Czy chciałaby pani porozmawiać o Bogu?

Sztampa nie jest jednak piętą achillesową gry, to raczej jedna z jej największych zalet. Silver Chains nie sili się na rewolucje, nie wyważa dawno otwartych drzwi – nie próbuje i ewidentnie nie chce tego robić. **Stawia na dźwięk ulewy łomoczącej w okna i huk grzmotu, na cienie tańczące na ścianach i zjawy snujące się smętnie po korytarzach**, rozsmakowuje się w niespiesznej eksploracji i zaglądaniu pod pokryte kurzem bibeloty.

Nawiedzony dom na wzgórzu

Posiadłość, do której trafia bohater naszej opowieści, jest dość spora i pełna tajemnic. Jej mury były świadkami bardzo ponurych zdarzeń, naszym zadaniem jest zaś rozszyfrowanie sekretów przeszłości i uspokojenie nieszczęśliwych duchów, które nawiedzają to miejsce. Historia jest dość hermetyczna, ale zgrabnie opowiedziana i, jak się szybko okazuje, nasza obecność w upiornym domostwie nie jest zwyczajnym zrządzeniem losu.

Silver Chains nie jest kolejnym symulatorem spacerowicza. Wymaga główkowania, **pogrążone w mroku domostwo bowiem to tak naprawdę wielki i zmyślnie zaprojektowany labirynt wąskich przejść, ukrytych pokoi i skrótów**, a dotarcie do większości jest na początku niemożliwe. Raz za razem wracamy po własnych śladach w poszukiwaniu kolejnego listu, następnej wskazówki czy istotnego przedmiotu, dzięki którym będziemy mogli dostać się do nowego pomieszczenia. Zagadki nie są szczególnie złożone, ale wymagają spostrzegawczości; wystarczy przeoczyć jakiś drobiazg, a można utknąć na dłużej.

„Paranormal Activity" po rosyjsku

Posępna chałupa skrywa nie tylko tajemnice, ale i realne zagrożenie. Sekwencje, w których możemy polec z kretesem, są wyreżyserowane – ścigający nas upiór pojawia się zawsze w tych samych momentach, a nasze pole manewru jest w zasadzie zero-jedynkowe – schować się w szafie lub zginąć. Nie licząc sceny finałowej, nie ma tu dramatycznych ucieczek, bo tam, gdzie pojawia się przerażająca mara, użyteczny schowek mamy na ogół w zasięgu kilkunastu metrów. Gra serwuje również kilka zręcznie wplecionych jump scare'ów oraz garść niepokojących spotkań z innymi zjawami, te jednak grożą co najwyżej gwałtownym skokiem ciśnienia.

Obiektywnie patrząc, debiutanckie dzieło rosyjskiej ekipy nie zasługuje na wysokie noty. Oferuje nieco siermiężną i niedzisiejszą rozgrywkę w otoczeniu odlanym z betonu, do tego kiepsko wypada optymalizacja; mimo że uniwersum składa się wyłącznie z kiszkowatych korytarzy i klaustrofobicznych pokoików, na maksymalnych ustawieniach animacja notorycznie łapie zadyszkę. O krótkiej, bo raptem trzygodzinnej kampanii już nie wspomnę.

Siermiężna i niedzisiejsza, ale diabelnie klimatyczna.

Tylko co z tego, skoro Silver Chains potrafi być momentami diabelnie klimatyczne? Obcowanie z grą jest niczym lektura klasycznych opowieści grozy. **Smakuje najlepiej późną porą, gdy ciemność rozlewa się po świecie, pies sąsiada dawno już przestał ujadać, a najmniejszy szelest podnosi ci tętno.** I gdy na horyzoncie pojawia się upiorna maszkara, a ty gnasz co sił do najbliższej kryjówki i z tłukącym wściekle sercem zastanawiasz się, czy zjawa za chwilę złapie cię za rękę, wszystkie grzeszki i niedociągnięcia idą w niepamięć. |CDA|

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ 6
WIDEO 6
AUDIO 7

+ posępny klimat, który udało się utrzymać niemal do końca
+ świetnie zaprojektowane domostwo
+ potrafi napędzić stracha
+ solidny dźwięk, podstawa w horrorze

− pod kątem rozgrywki gra z poprzedniej epoki
− krótka
− kiepsko zoptymalizowana

PEGI 18

PRODUCENT: UBISOFT
CENA: OK. 100 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WINDOWS 7/8.1/10, AMD FX 6300 3,8 GHZ/ INTEL CORE I5 2400 3,1 GHZ, 8 GB RAM, RADEON R9 285/GEFORCE GTX 660

DODATKI • KOSMICZNE GŁUPOTY • NIEWIARYGODNE GŁUPOTY

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
LEGACY OF THE FIRST BLADE

Owoce nieprzyjaźni na linii Grecja-Persja.

Mama Kassandra wije domowe gniazdo.

W niedowierzaniu: **Berlin**

Ubisoft dał radę wepchnąć w pierwszą serię dodatków do Odysei wszystko, co trzeba było wepchnąć, żeby ci, którzy spędzili z nią po kilkadziesiąt godzin, byli zadowoleni... a przy okazji stworzył najgorsze DLC, jakie jestem w stanie sobie wyobrazić.

Po pierwszym odcinku Legacy byłem zainteresowany. Oto wreszcie spotykamy pierwszego asasyna w historii – Dariusa – i nie dość, że koleś opatentował kultowe ostrze z rękawa, to jeszcze zabił władcę Persji, Kserksesa, więc raczej przesadnie lubiany przez władzę w swoim kraju nie jest. Wygląda przy tym dokładnie tak, jak powinien wyglądać bohater serii Assassin's Creed, a swoją aurą Tego, Który Wie Jak Świat Działa, Więc Będzie Kontemplował Koleje Życia I Śmierci (siedząc w słowiańskim przykucu na najwyższym okolicznym budynku) mógłby obdzielić tak z czternastu innych protagonistów Ubisoftu.

No i jak możecie się domyślić: wraz z Dariusem do Grecji wtacza się Persja, a razem z nią kolejne zamaskowane persony do zdemaskowania i ubicia. Tu i tam pojawiają się jakieś wiedźminowe twisty mające zmusić cię do zastanowienia się nad tym, co właściwie robisz, a jak nie masz ochoty się zastanawiać, to przynajmniej możesz pooglądać nietypowo mroczne dla Odysei obrazki pokroju masy martwych ludzi wiszących na drzewach. Jest ostro – i jako wstęp epizod pierwszy robi robotę.

Równia pochyła

Niestety historia wywraca się do góry nogami w **epizodzie drugim, który jest fabularnie największym absurdem, z jakim miałem w grach do czynienia od lat**. I wybaczcie spoiler, ale pewnie i tak już o tym gdzieś słyszeliście, bo będąc zainteresowanym Odyseją, nie dało się nie słyszeć: otóż Kassandra(*) staje się matką. Na siłę. Bo trzeba przekazać jej krew, tylko dlatego, że tak chcieli scenarzyści – po czym zmusili ją do płodzenia dzieci z najgorszym tumanem, największą ciapą, najbardziej irytującą postacią, jaką Ubisoft do Odysei wprowadził.

I niby koleś jest synem Dariusa, niby wszystko ma sens, ale niestety w porządku nie jest i sensu nie ma, bo zmuszając gracza do przeżycia tej akurat przygody, **zrobiono wszystko, czego nie powinno się robić przy projektowaniu gier z wyborami w otwartych światach**. Ktoś mądry postanowił zawłaszczyć sobie bohatera, z którym gracz spędził kilkadziesiąt godzin, i powiedzieć, że wie lepiej, czego ten bohater chce i co powinien. A tym samym wystawić środkowy palec w stronę odbiorcy: nawet pomimo dawania złudzeń, że da się tego matkowania uniknąć.

Złość

Konsekwentnie wybierałem najgorsze możliwe opcje dialogowe, jechałem po ojcu moich dzieci przy każdej możliwej okazji, a i tak nic to nie dało: fabuła leciała swoim torem, a moje zaangażowanie w grę swoim, czyli poniżej jakiejkolwiek skali. I nawet nie chcę zaczynać pastwić się nad tym, że w podstawce uratowałem całą rodzinę Kassandry, wszyscy są na moim statku, a nikt nawet się na sekundę nie pojawił pogratulować jej dzieciaka. To jest doszyte tak grubymi nićmi, że... nie, obiecałem, że nie zacznę.

Tak się nie robi. **Sposób, w jaki zaprojektowano historię tych dodatków, to jakiś chory absurd** i niestety ani Darius, ani trzeci epizod karmiący gracza filozoficznymi popłuczynami po „V jak vendetta" nie jest w stanie tej katastrofy uratować. I żadne dobre questy, które też się tu zaplątały, ani żadne dodatkowe umiejętności i przedmioty nie są w stanie zmyć z Legacy of the First Blade tego, czym jest: liściem w twarz wymierzonym ludziom, którzy spędzili z Odyseją stanowczo za dużo czasu. W tym mnie. Tak się nie robi dodatków. Łapy precz od mojej Kassandry. |CDA|

(*) Ja nie uznaję Alexiosa jako głównego bohatera tej gry.

PEGI 18

PRODUCENT: UBISOFT
CENA: OK. 100 ZŁ
WERSJA PL: NAPISY
MULTI: BRAK

GRALIŚMY NA: PS4
PC: WINDOWS 7/8.1/10, AMD FX 6300 3,8 GHZ/INTEL CORE I5 2400 3,1 GHZ, 8 GB RAM, RADEON R9 285/GEFORCE GTX 660

DODATKI • W RAJU • W PIEKLE • POD WODĄ

ASSASSIN'S CREED ODYSSEY
THE FATE OF ATLANTIS

Dostał jRPG w starożytnej Grecji: **Berlin**

Ubisoft kusił Atlantydą już w podstawce – i nareszcie, prawie rok po premierze, dostaliśmy możliwość poznania jej historii. Ale nie tylko, bo dotarcie do rządzonego przez Posejdona miasta wymaga przeżycia paru przygód w Elizjum i Hadesie.

W ostatnim płatnym zestawie DLC dostajemy więc kilkanaście godzin wycieczki po marzeniach wszystkich, którzy zaczytywali się za młodu w mitologii greckiej. To jest naprawdę potężna paczka dodatków – i każda z lokacji, które przychodzi nam zwiedzić, jest na swój sposób wspaniała – ale niestety bardzo nierówna.

#1

Elizjum, prezent dla Persefony od małżonka, to kolorowy, wirtualny raj: wszędzie rosną piękne kwiaty, granice mapy wyznaczają gigantyczne wodospady, a architektura jest po prostu bajeczna. Niestety, pomimo tego, jak ślicznie wygląda, historia opowiedziana tu ma ze wszystkich DLC w pakiecie najmniej sensu. **Ubisoft postanowił dać graczom więcej wyborów i swobody działania – a przy tym niestety nie ustrzegł się absurdów.** Kassandra biega więc od ważnego enpeca do ważniejszego enpeca i wykonuje zlecenia oparte na totalnie sprzecznych ze sobą motywacjach, nie mając możliwości opowiedzenia się po żadnej stronie w momentach, kiedy bardzo by się chciało móc to zrobić. Przedziwne historie się z tego generują i trudno się wkręcić w cokolwiek, co się dzieje w głównej linii fabularnej, bo w większości gracz odbija się od naprawdę dziwacznych sytuacji.

#2

W Hadesie jest lepiej – szczególnie że zarówno wstęp do historii jest wspaniały (nabroiliśmy na wejściu, to musimy posprzątać), jak i z uwagi na to, że spotykamy paru starych znajomych, a więc scenarzyści mają mniej pracy w ustawianiu ich charakterów. O ile wrzucono w to wiele fajnych pomysłów, o tyle **w tym właśnie dodatku najbardziej widać, że niestety to tylko DLC** – szczególnie po jednym z głównych zadań: z jakiegoś powodu musimy zrekrutować dla Hadesa kilku wielkich bohaterów, w tym np. Achillesa i Herkulesa. Biegłem, aż się kurzyło, żeby się dowiedzieć, jaką historyjkę Ubisoft doszyje do tych gości... tylko po to, żeby się chwilę z nimi pobić, usłyszeć dwa zdania i dostać expa za wykonanie zadania. Zawód wielki – i, niestety, jest ich parę więcej.

#3

Na samej Atlantydzie z kolei jest... tylko w porządku. Nie udało mi się jakoś przesadnie zainteresować konfliktami, które przede mną postawiono, ale głównie dlatego, że Ubisoft totalnie grał na czas. Rozkazano mi wbijać kolejne poziomy paska „wiedzy" (wykonując pierdoły w otwartym świecie), żebym mógł wejść do określonych miejsc i wziąć udział w konkretnych questach. Nie jestem fanem tego rozwiązania, ale przynajmniej to, że Atlantyda jest przepiękna, trochę mi to bieganie wynagrodziło. **I to naprawdę śliczne miejsce, ale niestety zbudowane na bardzo powtarzalnym schemacie**, co sprawia, że człowiek się czuje jak w Wenecji: najpierw zachwyca się, że jak tu ładnie, jaki piękny mostek, jaki kanał, jakie okna i budynki, a po pół godziny już ma dosyć patrzenia ciągle na to samo.

W pakiecie

Największym plusem tych wszystkich dodatków jest jednak to, że **naprawdę odważnie podeszły do rozszerzania rozgrywki**. Dostaliśmy nowe, niesamowicie potężne warianty starych umiejętności, a do tego przeciwników, którzy – nareszcie! – potrafią stanowić jakiekolwiek wyzwanie. Są kolesie, którzy blokują nasz pasek adrenaliny. Są goście, którzy budzą się, kiedy zaczniemy siać zniszczenie, i z reguły lepiej jest, żeby się nie budzili. Są bossowie, którzy zachowują się, jakby ich projektanci spędzili sporo czasu z Dark Souls albo Sekiro. W tym aspekcie to naprawdę świetne dodatki, które sprawiają, że o niedociągnięciach fabularnych można spokojnie zapomnieć – no, chyba że o tragicznie źle napisanym wątku, który dzieje się we współczesności, ale to było złe od czasów „jedynki".

Jeżeli czekaliście na Odyseję ze zbiorczym pakietem dodatków – warto było. **Nie mają podskoku do wspaniałości podstawki, ale to kompetentna, konkretna robota**, której Ubisoft absolutnie nie musi się wstydzić. |CDA|

OCENA **8**

GRYWALNOŚĆ 8
WIDEO 10
AUDIO 8

+ hades jest świetny
+ Atlantyda ma na siebie całkiem fajny pomysł
+ nowi przeciwnicy, bronie i bossowie

– dziwaczna historia w Elizjum
– pustka w Hadesie
– rozciąganie rozgrywki na Atlantydzie

GDY SIĘ NIE SPRZEDA

Oryginalny pomysł, szczypta talentu, kilka(naście) miesięcy wytężonej pracy – przepis na sukces może się wydawać nieskomplikowany. Co jednak robić, gdy premiera za nami, a słupki sprzedażowe ani drgną?

Tulił smutne piesie: **rajmund**

Komercyjna wtopa to scenariusz, o którym developerzy nie chcą myśleć. Co nie znaczy, że nie są na taki wariant przygotowani; zespół, który podnosi się po porażce, ma przynajmniej kilka możliwości.

1. Wycofaj się

Możesz upaść, będąc Cliffem Bleszinskim, którego swojsko brzmiące nazwisko po 20 latach kariery w Epic Games i rozkręceniu takich marek jak Unreal czy Gears of War zdawało się otwierać każde drzwi. Gdy w 2014 roku ów zakładał Boss Key Productions i zapowiadał strzelankę LawBreakers, tytuł wydawał się być skazany na sukces. A jednak tuż po premierze liczba równocześnie grających wahała się na Steamie od 2 do 2,5 tysięcy. W kolejnych tygodniach było tylko gorzej. Wydane rok później battle royale Radical Heights powtórzyło porażkę: 2 tygodnie po udostępnieniu gry we wczesnym dostępie bawiło się w nią nie więcej niż 1500 graczy.

Na krótko po premierze CliffyB ogłosił branżową emeryturę. Wkrótce odnalazł w sobie powołanie producenta teatralnego i zaczął się realizować jako właściciel dwóch restauracji w Raleigh... ale – jak uczą historie naszych rozmówców – nie jest to jedyna droga.

WTWTLW nie pomógł nawet Sting w wilczej skórze.

W historiach opowiedzianych w WTWTLW pobrzmiewają echa prozy Cormaca McCarthy'ego i Johna Steinbecka.

2. Zmień profil

Fińskie Housemarque przez ponad 20 lat dawało graczom izometryczne strzelanki (najbardziej znane z nich to prawdopodobnie Alienation i Resogun). Gdy w 2017 studio wypuściło na rynek Nex Machinę, zdawało się, że mamy murowany hit... tymczasem developerzy umieścili wkrótce na firmowym blogu wpis pod wymownym tytułem „Arcade is dead". Szczerze przyznali w nim, że ich tytuły nie sprzedawały się najlepiej. *„Choć ten gatunek zawsze będzie zajmował szczególne miejsce w naszych sercach, branża zmierza w kierunku multiplayerowych doświadczeń opartych na dużych społecznościach i najwyższa pora na to, byśmy poszli za jej głosem"* – pisali.

„Głos ludu" zasugerował im stworzenie battle royale. Premiera przygotowywanego przez Housemarque Stormdivers przewidywana jest w przyszłym roku.

3. Opowiedz światu o swoich błędach

Johnnemann Nordhagen zyskał rozgłos w 2013 roku dzięki eksperymentalnemu Gone Home, przy którym pracował jako programista. Gracze wychwalali wiarygodność społeczno-obyczajowej fabuły, dzięki której byli w stanie z łatwością identyfikować

Akcja Lichtspeera rozgrywa się w starożytnej germańskiej przyszłości (sic!).

Twórcy Lichtspeera twierdzą, że wszystko z nimi w porządku, ale to w ich głowach zrodziły się Wurst Zombie i Hipsterskie Lodowe Olbrzymy.

się z przeżyciami bohaterów. W swoich odczuciach nie byli odosobnieni: dziennikarz The New York Timesa nazwał tytuł „najlepszą historią miłosną opowiedzianą w grze". Wówczas Nordhagen zaczął działać na własny rachunek. Na debiutancki projekt swego studia Dim Bulbs Games wybrał surrealistyczną balladę Where the Water Tastes Like Wine (tytuł został zaczerpnięty z tradycyjnej teksańskiej piosenki bluesowej), która miała jeszcze bardziej skupić się na storytellingu. Główny bohater niczym bard włóczy się po całych Stanach Zjednoczonych w czasach wielkiego kryzysu i poznaje ich realia dzięki kolejnym historiom napotykanych bohaterów. To one stanowią narracyjne sedno całej przygody. Aby jak najlepiej oddawać zróżnicowanie amerykańskiej kultury, twórca zebrał zespół pisarzy, którzy przygotowali ponad 200 historyjek.

Skala gry mogła wydawać się porażająca jak na niezależnego twórcę, ale sukces Gone Home dawał mu duży kredyt zaufania. Ostatecznie jednak sam Nordhagen wymienia wygórowane ambicje na szczycie powodów, dlaczego Where the Water Tastes Like Wine poniosło klęskę. Była to produkcja jeszcze bardziej eksperymentalna, a na dodatek oparta na treściach, których nie przygotowywał własnoręcznie i trudniej mu było nad nimi zapanować. *Byłem pewien, że produkcja okaże się prostsza – wyznawał na blogu w portalu Medium. – Gone Home zabrało mi rok i 9 miesięcy, w przypadku Where the Water Tastes Like Wine szacowałem, że będę potrzebował 2-2,5 roku. Przygotowanie gry zajęło mi ostatecznie prawie 4 lata.*

Początkowo nic nie zapowiadało katastrofy. Produkcja Nordhagena została bardzo ciepło przyjęta po prezentacji pierwszego trailera na The Game Awards w 2015 roku. Wzbudziła zainteresowanie dziennikarzy na targach E3 i PAX, a nawet doczekała się nominacji na Independent Games Festival. Nie była jednak ciekawostką wyłącznie dla branżowych mediów. Gdy Washington Post napisał o niej, że może okazać się prawdziwym przełomem w dziedzinie opowiadania historii, przykuła uwagę mainstreamu. Potencjał na jej podtrzymanie dawał występ gościnny samego… Stinga. Posiadacz jednego z najbardziej charakterystycznych głosów naszych czasów użyczył go postaci wilka, stając się tym samym narratorem całej opowieści.

Ale nawet obecność lidera The Police nie była w stanie uratować Where the Water Tastes Like Wine. Nordhagen publicznie przyznał, że jego dzieło znalazło w premierowym miesiącu niespełna 4 tysiące nabywców. – *I pomyśleć, że weteran z 15-letnim stażem zarabia w dużym studiu ok. 120 tysięcy dolarów rocznie!* – żalił się na Medium. Kiedy doliczę do tego jakieś 140 tysięcy dolarów, które wydałem na moich współpracowników, możemy dojść do wniosku, że z finansowego punktu widzenia nie było warto. Zainteresowanie grą odżyło, a jego szczera historia obiegła branżowe media (pisał o niej nawet Papkin w artykule „Na młode wilki obława" w CDA 07/18), co skłoniło go do zmiany tonu narracji. Wiele nagłówków nazywało nasze dzieło porażką, ale my się od tego zdecydowanie odcinamy. Pomijając sprzedaż, artystycznie osiągnęliśmy coś niesamowitego. Gdy piszę te słowa, SteamSpy szacuje, że produkcja rozeszła się w ok. 20-50 tys. sztuk. Wystarczyło to, by studio nieco ją rozwinęło – nie dalej jak w lipcu tego roku otrzymała ona duży, darmowy dodatek Gold Mountain.

4. Pracuj dalej mimo początkowej porażki

Mówić o porażkach nie jest łatwo, ale jak pokazał przykład Nordhagena, warto to robić. Nie tylko można pomóc innym w uniknięciu błędów, lecz także rozbudzić w nowy sposób zainteresowanie swoim dziełkiem. Mimo to niełatwo znaleźć w Polsce twórców, którzy równie otwarcie dzieliliby się historiami sprzedażowych klap. Jedną z najlepiej udokumentowanych pozostaje przypadek gry Lichtspeer Bartka Pieczonki i Rafała Zaremby, o której Borys Nieśpielak nakręcił film dokumentalny „Wszystko z nami w porządku" (dostępny m.in. na Steamie). To pozycja obowiązkowa dla każdego, kto planuje rzucić pracę w korporacji i zrobić wymarzoną grę.

W odróżnieniu od amerykańskich kolegów Bartek i Rafał nie porywali się z motyką na słońce. Lichtspeer to nieskomplikowana gra zręcznościowa – polegająca na rzutach tytułową włócznią świetlną – która narodziła się jako projekt zaliczający kurs tworzenia gier komputerowych Game Dev School. Wyróżniała się przede wszystkim oprawą graficzną, która łączyła nordycką mitologię z modnym retrofuturyzmem spod znaku lat 80., a autorom zależało przede wszystkim, by w ogóle ją dokończyć. Jednak po pozytywnym odbiorze na targach PGA uznali, że Lichtspeer ma w sobie potencjał sprzedażowy. – ***Nasza wiara w jakość gry była silna, ale jednocześnie codzienność uczyła nas pokory*** – opowiada w rozmowie z CD-Action Bartek Pieczonka. – *Nie spodziewaliśmy się osiągnąć sukcesu na miarę największych hitów świata indie. Liczyliśmy na pokrycie kosztów produkcji i możliwość stworzenia kolejnej gry.*

Gdy pojawiały się obawy o to, że nic nie zarobią i będą musieli wrócić do roboty w korporacji (– Albo zamienimy finansowe korpo na gamedevowe korpo, pracując latami na cudze marzenia – dodaje Pieczonka), starali się dotrzeć do jeszcze większej liczby dziennikarzy i youtuberów. Uwagę samych graczy próbowali przykuć np. ręcznie robioną kolekcjonerką, zawierającą przerobiony kartridż Pegasusa z wyjściem micro-USB oraz kasetę z soundtrackiem z gry.

Jednak ani tysiące maili wymienionych z mediami i influencerami, ani wsparcie kontaktów z Twitcha czy nawet bezpośrednia promocja ze strony Sony (na blogu oraz w mediach społecznościowych) nie zapewniły Lichtspeerowi sukcesu. Dokument Nieśpielaka kończy się gorzko: wyniki sprzedażowe w pierwszych miesiącach po premierze gry (wrzesień 2016) rozczarowują, a projektanci zaczynają lizać rany. Pieczonka dodaje, że do rozczarowania dochodziła frustracja związana z tym, że zamiast odpocząć po latach ciężkiej pracy, czekało go jeszcze więcej roboty. – Głównym pokłosiem premiery Lichtspeera był stan wypalenia,

Ręcznie przygotowana edycja kolekcjonerska Lichtspeera zawierała m.in. przerobiony cartridge Pegasusa.

My Memory of Us cechuje charakterystyczna, ręcznie rysowana grafika.

który może byłby nieco uśmierzony, gdyby na naszych kontach znalazły się miliony złotych. Mimo to przyznał nam, że niczego by nie zmienił. Albo zrobiłbym po prostu inną grę, która – jak mówi – lepiej wpasowuje się w to, czego ludzie szukają i lepiej opowiada sama o sobie.

Lichtspeera udało się jednak odratować. Od momentu, w którym skończyła się akcja dokumentu Nieśpielaka, tytuł trafił na Vitę, Switcha, iOS-a, Androida oraz XBO. Pieczonka zdradził, że wszystkie koszty produkcji gry (włącznie z portami i lokalizacją) udało się pokryć w maju 2018 roku. Do dziś utrzymujemy się z zysków z Lichtspeera, jest nas teraz piątka w zespole, tworzymy kolejną grę i wszystko z nami w porządku. Historia skończyła się więc happy endem, choć okupionym ciężką pracą. – *Upewnijcie się też, że macie dobrą grę i jesteście gotowi jeść szyszki* – dodaje współtwórca Lichtspeera.

5. Szukaj niekonwencjonalnych sposobów na promocję

Innym przykładem z rodzimego podwórka jest My Memory of Us warszawskiego studia Juggler Games. O grze szybko zrobiło się głośno, gdyż przyoblekała temat niemieckiej okupacji w metaforę – twórcy podawali jako główne źródła inspiracji „Labirynt fauna" w reżyserii Guillermo del Toro czy komiks „Maus" Arta Spiegelmana. Zamiast Hitlera w ich produkcji pojawia się Zły Król, a zamiast nazistów – roboty. Koszmaru powstania w getcie warszawskim doświadczamy z perspektywy dwojga zaprzyjaźnionych dzieci, w narratora wciela się sam sir Patrick Stewart... Tytuł zdawał się podążać śladami This War of Mine czy Valiant Hearts, a obie pozycje spotkały się przecież z ciepłym przyjęciem.

Tak jak w przypadku Where the Water Tastes Like Wine, My Memory of Us udało się wzbudzić zainteresowanie wykraczające poza branżę gier, produkcja warszawiaków otrzymała nawet nominację do Paszportu „Polityki" w kategorii „Kultura cyfrowa". Jednak podobnie jak w przypadku gry Johnnemanna Nordhagena, ani zainteresowanie mediów, ani obsadzenie znanej postaci w roli narratora nie pociągnęło za sobą sukcesu komercyjnego. Twórcy przyznają, że głównej przyczyny porażki upatrują w szeroko pojętym nieprzygotowaniu marketingowym.

– *Wydawało nam się, że wszystko idzie bardzo dobrze* – przyznaje w rozmowie z CDA Mikołaj Pawłowski, prezes Juggler Games. – *Dzięki Ministerstwu Kultury i Dziedzictwa Narodowego byliśmy obecni na bardzo wielu targach, a reakcje publiczności były bardzo dobre.* Podobnie jak twórcy Lichtspeera, autorzy My Memory of Us szybko się przekonali, że branżowe imprezy to zdecydowanie za mało. Nie pomogła też jednoczesna premiera na wszystkich dużych platformach, ani sam jej termin. W październiku 2018 oczy wszystkich były zwrócone ku takim tytułom jak Call of Duty: Black Ops 4 czy Red Dead Redemption 2. – *Nie mieliśmy szans przedrzeć się do prasy, która była w tym czasie zajęta blockbusterami* – wyznaje Pawłowski. Z perspektywy czasu uważa jednak, że media i tak mają coraz mniejszy wpływ na sprzedaż (w przeciwieństwie do wishlist na Steamie).

Jak często zwracają uwagę twórcy gier indie (uwierzyli w to m.in. autorzy Lichtspeera), ważnym autorytetem dla graczy są dziś youtuberzy. Tyle że – twierdzi szef Juggler Games – przy takich tytułach jak My Memory of Us mogą oni wyrządzić więcej szkody niż pożytku. – *Widzę, że oglądalność takich materiałów jest całkiem niezła, natomiast w żaden sposób się to nie przełożyło na sprzedaż. Z drugiej strony samemu miło mi było obejrzeć, jak ludzie się rozklejają przy zakończeniu naszej produkcji.*

Warszawiacy nie powiedzieli jeszcze ostatniego słowa. Swój tytuł będą promować współpracą z blockchainową platformą Hoard. – Chcemy pokazać na przykładzie gry, która została już wydana, że blockchain to nie tylko kryptowaluty i monetyzacja, ale też szeroka gama zupełnie innych rozwiązań, takich jak łączenie gier. Mając token z My Memory of Us, odblokujesz dwa dodatkowe levele w Plasma Dog.

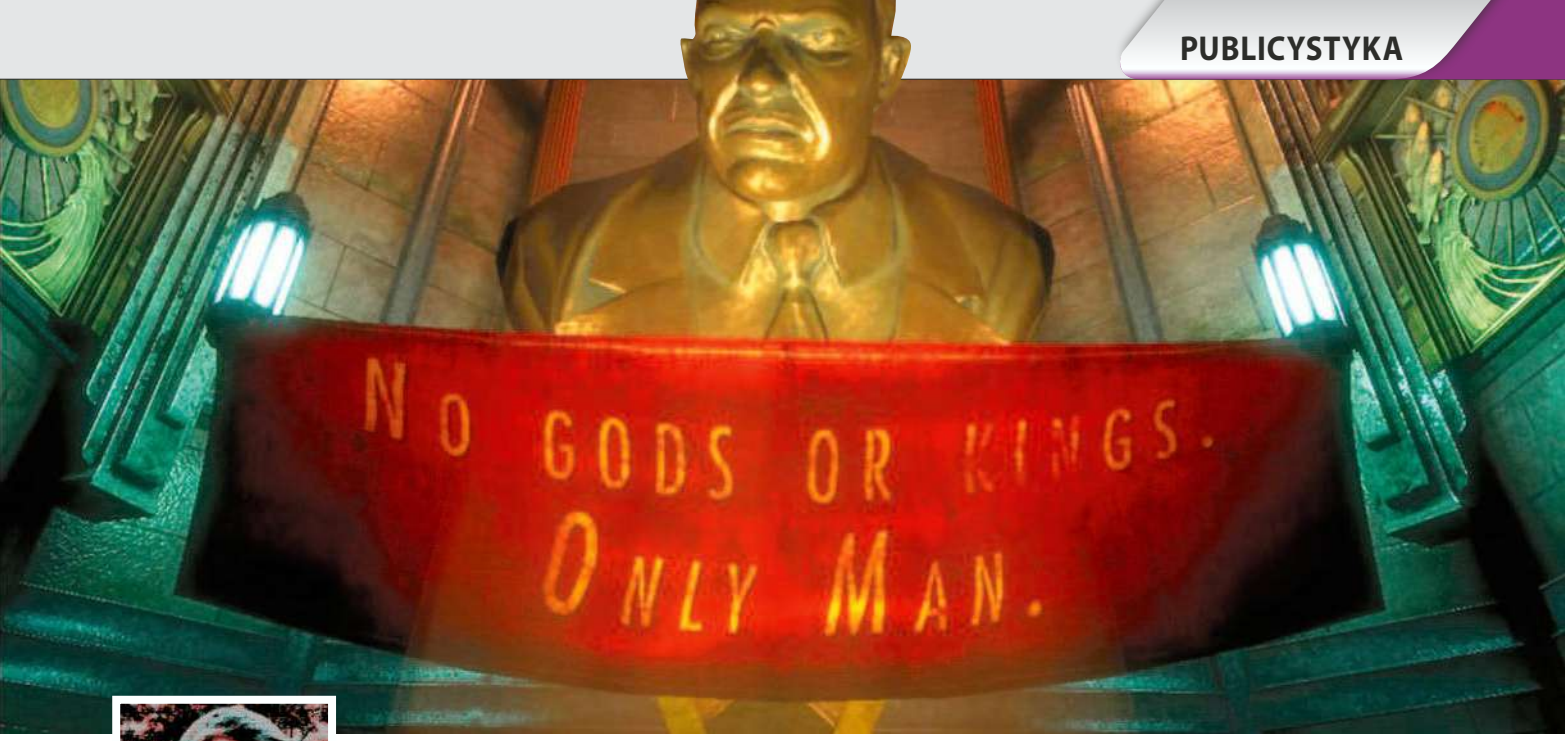
Tak jak Bartek Pieczonka, szef Juggler Games **radzi początkującym developerom, by nie załamywali rąk nad porażką**. No i by korzystali ze wszystkich możliwych kontaktów, byle nagłośnić swoje dzieło, nawet w ramach najbardziej nietypowej współpracy. W końcu już Goethe przekonywał, że potykając się, można zajść daleko – nie wolno tylko upaść i nie podnieść się. Wytrwałość zdaje się kluczem do sukcesu. |CDA|

Juggler Games zależało na nietypowym podejściu do najciemniejszych momentów historii najnowszej.

FINANSOWA PODUSZKA

Nie wszystkie produkcje, o których piszemy, odniosły sukces, ale każda przynajmniej trafiła na rynek. Niezliczone gry nie dotarły jednak do tego etapu i najprawdopodobniej już nigdy o nich nie usłyszymy. Jedną z nich jest Fugudo: The Way of the Fish Samurai, nad którą Bartosz Rakowski pracował ze znajomymi pomiędzy studiami dziennymi a etatem. Surowy prototyp otrzymał dofinansowanie z państwowego akceleratora, których działanie Rakowski bardzo sobie chwali. – *Każdemu aspirującemu indie developerowi bez profesjonalnego doświadczenia w branży kategorycznie odradzam robienie pierwszej gry za swoje pieniądze* – mówi. – *Przy obecnej sytuacji na rynku prawdopodobieństwo stworzenia hitu bez wyrobionej marki i dobrze opłaconego marketingu graniczy z cudem.* Fugudo się nie udało. Gra została pozytywnie odebrana na targach PGA, ale pieniądze na projekt się skończyły, a demo nie uzyskało dalszego dofinansowania z akceleratora. Twórcy nie odważyli się porzucić dla niego etatów, szczęśliwie – nie musieli też oddawać dotychczasowych funduszy.

Zostało natomiast doświadczenie, które pozwoliło im realizować marzenia w innych miejscach. Rakowski jest dziś projektantem w People Can Fly. Tworząc większe tytuły, wciąż stara się myśleć o lekcjach wyniesionych z indie devu: holistycznym patrzeniu na projekt i wkładaniu w niego całego serca. Osobom, które dopiero stawiają pierwsze kroki w gamedevie, odradza przede wszystkim wymyślanie koła od nowa: – *Opracowywanie nowego silnika bez konkretnego przeznaczenia to najczęściej czas, który można by było spożytkować na multum innych aspektów gry. To samo tyczy się pomniejszych funkcjonalności, które można dokupić – godziny poświęcone na ich napisanie samemu też kosztują.* Nie radzi też dopieszczać gry w nieskończoność. Co prawda pierwsze wrażenie robi się tylko raz, ale nieustanne dopracowywanie i ukrywanie tytułu przed graczami rodzi jego zdaniem tylko frustrację, która prowadzi do wypalenia. – *Zawsze można by było coś zrobić lepiej i wydajniej, zwłaszcza przy pierwszym projekcie. Wnioski wyciągnięte po premierze pomogą wam zrobić dużo lepszą grę następnym razem.*



Więcej polityki!

O chwilę posłuchania prosi: **DaeL**

Krótko po tegorocznych targach E3 przez zachodnie publikacje internetowe przetoczyła się seria krytycznych uwag pod adresem The Outer Worlds i Cyberpunka 2077. Zarzut? Tytuły te wydają się stronić od polityki.

Wypowiedź Leonarda Boyarskiego z Obsidianu, który potwierdził, iż jego gra nie będzie niosła ze sobą „politycznego ładunku", została odebrana niemalże jak przyznanie się do winy. **Nazbyt ostrożne dreptanie wokół polityki – szczególnie w obliczu oddalonych zaledwie o rok amerykańskich wyborów prezydenckich – potraktowano jak tchórzostwo.**

W sukurs developerom przyszły szeregi aktywnych w mediach społecznościowych graczy, którzy jak jeden mąż podchwycili prostą mantrę: „W grach nie ma miejsca na politykę". I nawet ich w pewnym sensie rozumiem. To zdrowy instynkt obrony przed polaryzacją każdego skrawka kultury. No, przynajmniej w większości zdrowy, bo nie wątpię, że wśród „zmęczonych polityką" są też ludzie nieradzący sobie z dysonansem poznawczym, niezdolni do wysłuchania piętnastu minut programu informacyjnego bez wdawania się w dyskusje z telewizorem i po prostu reagujący gniewem na wszystko, co kwestionuje ich światopogląd. Ale to chyba jednak margines. Mam wrażenie, że większość protestujących przeciw upolitycznianiu gier robiła to z autentycznej troski o to, co stanie się z ich hobby.

W końcu na naszych oczach maksyma francuskiego teoretyka sztuki Daniela Burena powiadającego, iż każda ludzka czynność jest z definicji polityczna, jest brana najzupełniej dosłownie. Manifestacją poglądów politycznych jest wsparcie lub bojkot konkretnych artystów czy korporacji. Powoli tracimy przy tym wszystkim przestrzeń do apolitycznej ekspresji. Rozumiem ten problem i sam z pewnym lękiem spoglądam w przyszłość, w której wyprawa do spożywczaka po napój gazowany będzie traktowana jak deklaracja wsparcia a to dla „agresywnej ideologii LGBT", a to znów „faszyzmu", w zależności od tego, na której półce zatrzyma się nasz wzrok.

Tyle tylko, że cała dyskusja przebiega tak naprawdę obok tematu. Mówiąc „polityka", wszyscy myślą o propagandzie. Bo jeśli strząśniemy z tego słówka pejoratywne konotacje, gdy zapomnimy o „Triumfie woli" Leni Riefenstahl i PRL-owskich kronikach filmowych straszących stonką ziemniaczaną zrzucaną przez nikczemnych Amerykanów na słowiańskie czarnoziemy, dotrzemy do sedna problemu. **Czy gry wideo powinny być wykorzystywane jako narzędzie krzewienia określonych postaw i przekonywania do własnych poglądów?**

Nie robiło mi to nigdy wielkiej różnicy. Może jestem nazbyt zdystansowany, ale przytyki, jakie Wolfenstein: The New Colossus czynił pod adresem populistycznej prawicy, wydawały mi się bystre i zabawne, tak samo jak błyskotliwie sparodiowana w prezentacji Doom: Eternal mieszanina lewicowych sloganów i ugrzecznionej mowy korporacyjnej. W obu wypadkach doceniam inteligencję scenarzystów, ale jakoś nie widzę okoliczności, w których jedni albo drudzy urobiliby mnie według swojego widzimisię. Nie wspominam o tym, by przekonać kogokolwiek do nieszkodliwości propagandy w grach, ale raczej po to by zaapelować o nazywanie rzeczy po imieniu. Bo gdy gracze głośno krzyczą, że nie chcą w swych grach motywów politycznych, developerzy i wydawcy mogą usłuchać. A to byłby dramat.

Polityka to doktryny i ideologie – modele opisywania rzeczywistości, które oddziałują na ludzi w stopniu wcale nie mniejszym od religii. To mechanizmy władzy i manipulacji, sztuka panowania nad sobą i dawania upustu agresji. To w końcu stara i bardzo prymitywna gra o prymat w społecznej hierarchii, w której widoczne jak na dłoni są zarówno ludzkie ambicje, jak i lęk przed porażką. Czyniąc to wszystko tematem tabu – sprawiając, że developerzy, przedstawiając swoje światy, zawahają się przed opisaniem ich w kategoriach politycznych – sami odbierzemy sobie możliwość poznania najciekawszych historii.

Wyobraźcie sobie Bioshocka pozbawionego krytyki politycznej filozofii obiektywizmu i rozważań na temat granic wolnej woli. Albo Deus Eksa, w którym Illuminaci sprowadzeni zostają do roli kreskówkowych złoczyńców, bez własnych racji i trafnych spostrzeżeń na temat społeczeństwa? Jak wyglądałby Metal Gear Solid bez spisków wewnątrz spisków i gorzkich refleksji na temat mechanizmów władzy? Albo Papers, Please niepróbujący przekonać nas, jak łatwo stać się trybikiem totalitarnej machiny? Czym w końcu byłby Wiedźmin bez kompletnie popapranego świata, w którym rachunki win nie zostaną wyrównane tak długo, jak jedna ze stron konfliktu nie wyrżnie drugiej? To właśnie byłby rezultat przyjęcia tego, że w grach nie ma miejsca na politykę.

Nie twierdzę, że ta głębia jest potrzebna każdej grze. Przygody Mario ratującego księżniczkę Peach obędą się bez reinterpretacji w duchu feminizmu czy marksizmu (choć trudno uciec od spostrzeżenia, że Mario i Luigi fizycznie przypominają Stalina i Trockiego). Ale jako że gry wideo mają już grubo ponad pół wieku, możemy przyjąć, że dorosły do tego, by czasem zająć się polityką. |CDA|

FAKTY I CHEATY

Przeszedł przez ścianę z dykty: **DaeL**

Ułatwiały życie zarówno twórcom gier, jak i ich odbiorcom. W czasach przedinternetowych wiedza na ich temat była niemal ezoteryczna, potajemnie przekazywana na przerwach między lekcjami, a kulisy ich powstania są niejednokrotnie równie ciekawe, jak gry, które mogliśmy dzięki nim ukończyć. Nie wstydźmy się cheatów!

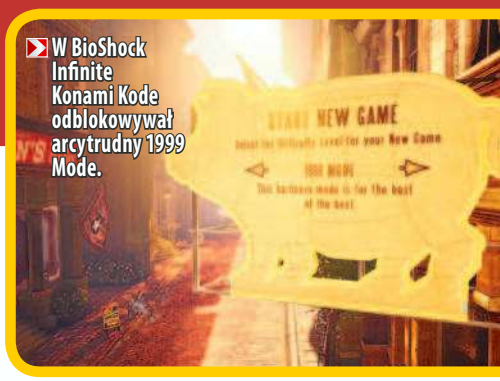
Oszukiwało się niemal od zawsze, choć na początku łatwiej było przejść grę na trzech życiach niż sprawić, by życia były nieskończone. Pierwsze cheaty wymagały stosowania specjalnych rozwiązań sprzętowych – kartridżów lub kart rozszerzeń – które umożliwiały edytowanie rejestru pamięci i dodawanie w grach punktów albo przeskoczenie poziomu. **O tym, że istnieje prostsza metoda, a developerzy pozostawiają sobie w kodzie furtki umożliwiające testowanie i wygodne przechodzenie gier, gracze dowiedzieli się w 1983 roku.** Wówczas to brytyjskie magazyny opublikowały kilkanaście tajnych kodów z przebojowego, ośmiobitowego tytułu Manic Miner. Naśladowcy pojawili się w tym samym roku. Cheaty okazały się bowiem całkiem sprytną metodą promocji nowych tytułów.

Góra-Góra-Dół-Dół-Lewo-Prawo-Lewo-Prawo-B-A

Tym ciekawszy jest więc fakt, że najsłynniejszy kod w historii gier wideo, który trafił ostatecznie do ponad setki produkcji, nie był tego rodzaju zabiegiem marketingowym. Tak naprawdę miał nigdy nie ujrzeć światła dziennego; **wbrew dość powszechnym mitom Konami Code nie powstał na użytek Contry**. Słynna i arcytrudna platformowa strzelanka spopularyzowała cheat, ale swój debiut zaliczył on jeszcze w 1986, w NES-owej konwersji gry Gradius. Kod został zaprogramowany przez głównego twórcę, a zarazem jej testera. Kazuhisa Hashimoto, bo tak nazywał się ów mężczyzna, nie potrafił ukończyć gry bez cheatu dającego mu wszystkie ulepszenia pilotowanego kosmicznego myśliwca. Zapomniał wszakże usunąć ułatwienie z wersji, która trafiła na kartridże. Gdy tylko zdał sobie sprawę z błędu, udał się do swoich przełożonych w Konami. Ci jednak, zauważywszy, że kod nie został przez nikogo wykryty, nie tylko nie zganili programisty, ale pochwalili go za świetny pomysł. I uznali, iż powszechne zastosowanie takiego rozwiązania we wszystkich tytułach studia usprawni testowanie gier. No bo w końcu kto poza pracownikami firmy mógł wpaść na to, że wklepanie w menu kombinacji „Góra-Góra-Dół-Dół-Lewo-Prawo-Lewo-Prawo-B-A" da jakikolwiek efekt? W ten sposób w ciągu roku Konami Code trafił do Gradiusa 2 oraz do Contry.

Nie wiadomo, kto pierwszy odkrył istnienie cheatu. Wiemy natomiast, kiedy wiedza o nim stała się powszechna. O tajnym kodzie napisał amerykański miesięcznik Nintendo Power w swoim pierwszym numerze z 1988 roku. Konami nie było zdeprymowane ujawnieniem sekretu. Przeciwnie. **W ciągu 30 lat kod pojawił się w ponad setce dziełek japońskiego developera i wydawcy** – od Castelvanii i Dance Dance Revolution, aż po Metal Gear Solid i Silent Hill. Przy czym nie zawsze wywoływał on ten sam efekt. W Gradiusie służył do włączenia wszystkich usprawnień statku, w Contrze dodawał 30 żyć (czyniąc

Grafika: studiostoks;123rf/Andriy Popov

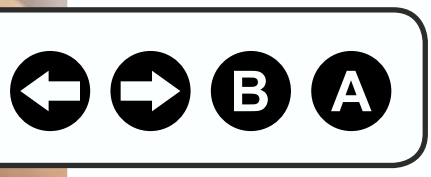


W BioShock Infinite Konami Kode odblokowywał arcytrudny 1999 Mode.

legendarnie trudną grę możliwą do ukończenia), w innych pozycjach uruchamiał klasyczną nieśmiertelność, odblokowywał dodatkowe postacie, a nawet zmieniał ścieżkę dźwiękową.

Ale Konami Code to zjawisko większe od firmy, która go stworzyła. **Z tego cheatu – czasem w bardzo przewrotny sposób – do dziś korzystają inni developerzy.** Przykładowo wklepanie go w menu w Bioshock: Infinite uruchamia specjalny „Tryb 1999" – najwyższy poziom trudności z mniejszą ilością amunicji, celniejszymi wrogami i bez nawigacji wskazującej, gdzie gracz ma się udać. Z kolei w wydanej w tym roku strategii Anno 1800 kod wywołuje pojawienie się setek zwierząt chaotycznie odbijających się od ziemi i szybujących po niebie.

Świadectwem tego, że elektroniczna rozrywka stała się elementem popkulturowego mainstreamu, jest popularność cheatu poza grami wideo. **Nawiązania do Konami Code można znaleźć w komiksach, serialach anime, a nawet reklamach usług bankowych.** A jeśli spróbujemy wyrecytować go w rozmowie z Siri albo Asystentem Google'a, możemy spodziewać się nieprzyjemnego oskarżenia o bycie oszustem.



Głowa puchnie

Równie dużą nośność uzyskał cheat, który – technicznie rzecz biorąc – nie ułatwiał gry (przynajmniej w swej oryginalnej wersji). Ale na pewno czynił ją przyjemniejszą.

Podczas prac nad NBA Jam – arcade'ową, dowcipną wersją koszykówki – główny programista, Mark Turmell, napotkał glitch nieprawidłowo skalujący część sprite'ów. Digitalizowani koszykarze dorobili się głów dwukrotnie większych od normalnych. Efekt rozbawił Turmella do tego stopnia, że koder rozważał pozostawienie go w grze. Wielkie łby pasowały do prześmiewczego tonu NBA Jam i miały w sobie coś urzekającego.

Za tym „czymś" stało zjawisko, o którym sam programista wcześniej nie słyszał, ale które zostało opisane jeszcze w połowie XX wieku przez niemieckiego zoologa Konrada Lorenza. Naukowiec zauważył, iż ludzie mają tendencję do postrzegania zwierząt, których głowy przypominają proporcjami główki niemowląt, jako niegroźnych, urokliwych, a nawet zabawnych. To właśnie tu krył się sekret naszej sympatii do szczeniąt i kociąt. Oczywiście mechanizm miał zastosowanie nie tylko w stosunku do zwierząt, sprawdzał się też w karykaturze. Postacie profesjonalnych koszykarzy z NBA Jam, wyposażone w ogromne głowy, miały proporcje dziecięcej sylwetki i dlatego bawiły.

Ostatecznie Midway zdecydowało się utrzymać standardowy wizerunek postaci koszykarzy, ale specjalny tryb nazwany Big Head Mode dostępny był po użyciu tajnego kodu. Po wyborze zawodników należało pchnąć joystick do góry i nacisnąć jednocześnie przyciski podania i przyspieszenia. Sekret kodu rozniósł się pocztą pantoflową, a jego popularność była tak wielka, że właściciele salonów gier zwracali się do Midway z prośbą o ustawienie wielkich łbów jako domyślnego trybu pracy automatów.

Wkrótce w ślad za Midway poszli inni developerzy. **Kod umożliwiający powiększenie głów pojawił się na przestrzeni lat w dziesiątkach pecetowych i konsolowych hitów** – począwszy od Tekkena 2, Mortal Kombat 4 i Goldeneye, przez serię Tony Hawk Pro Skater i Gears of War, aż po zupełnie nowe produkcje takie jak cykl Arkham czy Rise of the Tomb Raider.

Choć w zamierzeniu Marka Turmella tryb wielkiej głowy był żartem, który w żaden sposób w grze nie pomagał, to z czasem kod stał się cheatem z prawdziwego zdarzenia. We wspomnianym Goldeneye na Nintendo 64 powiększenie głowy rozszerzało również hitbox przeciwnika, czyniąc headshoty banalnie prostymi. Jako że kod działał również w rozgrywce multiplayerowej, niejednokrotnie wykorzystywano go w niecnym celu pognębienia żywego oponenta. W Counter-Strike'u efekt wielkich głów można było uzyskać dzięki specjalnemu – choć prędko zakazanemu – modowi. Wprawdzie nie wpływał on na rozmiar hitboksa, ale ułatwiał dostrzeżenie wroga z dużej odległości.

Glitch stał się kodem. Kod stał się cheatem. A cheat – społecznym fenomenem.

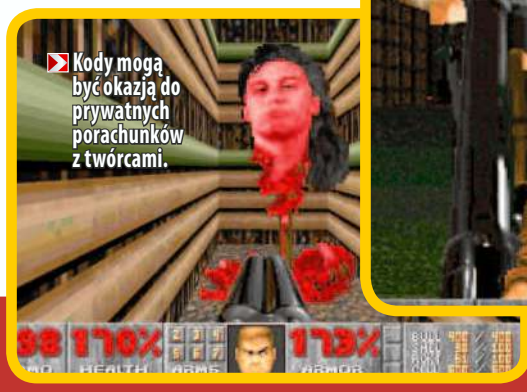
Tak oto glitch stał się kodem. Kod stał się cheatem. A cheat – społecznym fenomenem, który zaowocował dziesiątkami milionów winylowych figurek superbohaterów z wielkimi łbami.

Marsjańskie przeszkody

Konami Code czy Big Head Mode mogą być najpopularniejszymi, istniejącymi w powszechnej świadomości cheatami. **Ale żaden inny kod nie odsłonił tak wielu sekretów tworzenia gier wideo jak NOCLIP.** I choć utożsamiamy go ze sposobem wygodnego podróżowania po przestrzeni 3D (bez konieczności zważania na ściany), to narodził się jeszcze przed powstaniem FPS-ów. Tyle że firmie, która miała ten gatunek stworzyć.

Był rok 1990. John Romero i John Carmack, za dnia pracownicy Softdiscu, po nocach przygotowywali pierwszą grę swego nowego studia – id Software. Commander Keen – bo taki tytuł nosiła – był prostą platformówką. Pomiędzy etapami zręcznościowymi gracz mógł przemieszczać bohatera gry – Billy'ego Blaze'a – po świecie widzianym z lotu ptaka, w którym napotykał na przeszkody hamujące postępy w grze. W pewnym momencie testujący wczesną wersję tytułu John Romero stracił cierpliwość. Poirytowany ilością czasu traconą w czasie testów, a w dodatku zestresowany palącymi terminami, wprowadził do kodu linijkę wyłączającą detekcję kolizji po jednoczesnym naciśnięciu klawiszy Shift i Tab. A jako że tempo prac nad grą było ogromne, Romero – tak jak wcześniej Kazuhisa Hashimoto, autor kodu Konami – zapomniał, by ten skrót z ostatecznej wersji gry usunąć. Gracze bez trudu odnaleźli pomocny cheat.

W stworzonym rok później czwartym epizodzie przygód małego geniusza programiści id byli ostrożniejsi. Uruchomienie kodów wymagało włączenia trybu debuggowania poprzez jednoczesne przyciśnięcie klawiszy A, 2 i Enter. Aby przenikać przez ściany i przeszkody, należało następnie przytrzymać jednocześnie klawisze F10 i N, co skutkowało wyświetloną na ekranie informacją „NO CLIPPING ON". **Cheat został w ten sposób** »



Kody mogą być okazją do prywatnych porachunków z twórcami.

Cheaty obnażały udawany trójwymiar gier id Software.

Glitch w NBA Jam okazał się na tyle żywotny...

...że autorzy gier po dziś dzień celowo umieszczają go w swoich dziełkach.

ochrzczony przez Johna Carmacka, ku małej konsternacji reszty zespołu. Słowo „clip" wydawało się w kontekście gry oznaczać wyłącznie magazynki z amunicją. Ale nie dla Carmacka. Główny programista id uważał za oczywiste, iż zatrzymanie postaci po wykryciu kolizji to po prostu przycięcie (z ang. „clipping") wektora ruchu. Nazwa może i nie była intuicyjna, ale przylgnęła, stąd NOCLIP trafił do następnego projektu, nad którym pracowali Romero i Carmack.

Sekret zamku Wolfenstein

Nie było w tym zresztą nic dziwnego. Przechodzenie przez drzwi i ściany stało się szczególnie istotnym narzędziem developerskim w zmuszającym gracza do przemierzania wielokilometrowych labiryntów Wolfensteinie 3D. Kod włączający cheat wklepywało się tak samo, jak w ostatnim odcinku Commander Keena, ale wymagał on uruchomienia gry z parametrem umożliwiającym debugowanie.

Pozostawienie kodu w opublikowanej grze miało wszakże nieoczekiwany skutek. Odsłoniło przed światem tajemnicę pseudotrójwymiarowego engine'u Carmacka. Podobnie jak dwie inne ówczesne produkcje id – Hovertank 3D i Catacomb 3-D – Wolfenstein 3D był tak naprawdę grą, której akcja toczyła się na płaszczyźnie dwuwymiarowej (długość i szerokość). Wysokość wszystkich obiektów (ścian, drzwi, postaci etc…) engine symulował na podstawie prostego ray castingu. Z punktu, w którym znajdowała się kamera, wyprowadzanych było kilka promieni, które po natrafieniu na obiekt (na płaszczyźnie 2D) odpowiednio rozciągały go, tworząc złudzenie, iż ma on wysokość. Iluzja – jak na rok 1992 – była doskonała. Przynajmniej dopóki gracze nie zaczęli korzystać z kodów. W momencie kiedy B.J. Blazkowicz, przechodząc przez ściany, znalazł się poza obszarem mapy, cały ekran wypełniały pionowe kolumny tekstur, którym engine nie potrafił nadać odpowiedniego rozmiaru.

Ale mimo wtopy NOCLIP powrócił w Doomie. W pierwszej części można go było uruchomić kodem IDSPISPOPD. Pracując nad sequelem, id jeszcze rzecz uprościło – wystarczyło wklepać IDCLIP. Tym razem poziom komplikacji engine'u był znacznie większy, jeszcze dziwniejsze stały się więc następstwa przejścia postaci poza krawędź mapy. Silnik Dooma, zastępując puste, nieteksturowane miejsce ostatnimi poprawnie wyświetlonymi klatkami zachowanymi w cache'u, tworzy psychodeliczny efekt „gabinetu zwierciadeł", utrzymujący się, dopóki gracz nie wejdzie z powrotem w obręb mapy gry.

Żarty i naśladowcy

Id, świadome popularności cheatu, znalazło też dla kodu zupełnie nowe zastosowanie. W drugiej części Dooma NOCLIP pozwolił odkryć pozostawiony przez twórców gry easter egg. Walka z ostatnim bossem – Ikoną Grzechu – wymaga trafienia rakietnicą w otwór na czole bestii. Ale jeśli zamiast tego wykorzystamy NOCLIP, by wejść do środka Ikony Grzechu, odkryjemy, że otwór skrywa… nabitą na pal głowę Johna Romero. Zamiast męczyć się z rakietnicą możemy samemu załatwić programistę i położyć kres wodzowi piekielnych zastępów.

W drugiej połowie lat 90. NOCLIP przestał być cechą wyłącznie gier id Software. Kod pożyczyło – zachowując jego nazwę – 3D Realms. Przechodzenie przez ściany, wraz z dziwnymi artefaktami graficznymi towarzyszącymi temu zjawisku, stało się elementem wszystkich FPS-ów opartych na silniku Build, na czele z Duke Nukem 3D. Podobne aberracje można było również dostrzec, wychodząc poza mapę w Quake'u. Wprawdzie engine gry był już w pełni trójwymiarowy, nadal jednak korzystał z trików mających na celu ograniczenie ilości wyświetlanej jednocześnie geometrii. Dopiero Quake 2 umożliwił swobodne podróżowanie po przestrzeni, również wokół samej mapy gry. **Q2 był też pierwszym tytułem, który przechodzenie przez ściany połączył ze swobodnym lataniem.**

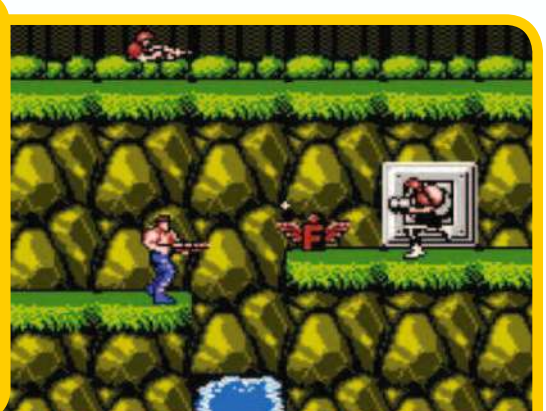
I właśnie w takiej formie kod znalazł zastosowanie w setkach kolejnych produkcji. Stworzony, by ułatwić pracę, pozwolił nam oszukiwać zbyt trudne gry i poznać ich najskrytsze tajemnice. Dzięki NOCLIP możliwe było na przykład odnalezienie w Bioshock Infinite mechanicznych krabów – modeli, które niestety nie trafiły do ostatecznej wersji gry. W niedawnym remake'u Resident Evil 2 korzystający z NOCLIP gracze odkryli coś więcej. Cały niewykorzystany i niepokryty teksturami poziom, z pierwotną wersją sierocińca. Czasami takie niespodzianki były zresztą pozostawiane z premedytacją, developerzy wiedzieli bowiem, że zostaną odkryte przez wścibskich graczy. **Prym w umieszczaniu w grach sekretów widocznych tylko dla cheaterów wiedzie Valve.** Przekonać mógł się o tym każdy, kto przeszedłszy przez ścianę w pierwszej części Half-life'a, odkrył pomieszczenie wytapetowane zdjęciami Gabe'a Newella albo odnalazł zaginiony tort przygotowany przez GLaDOS w Portalu.

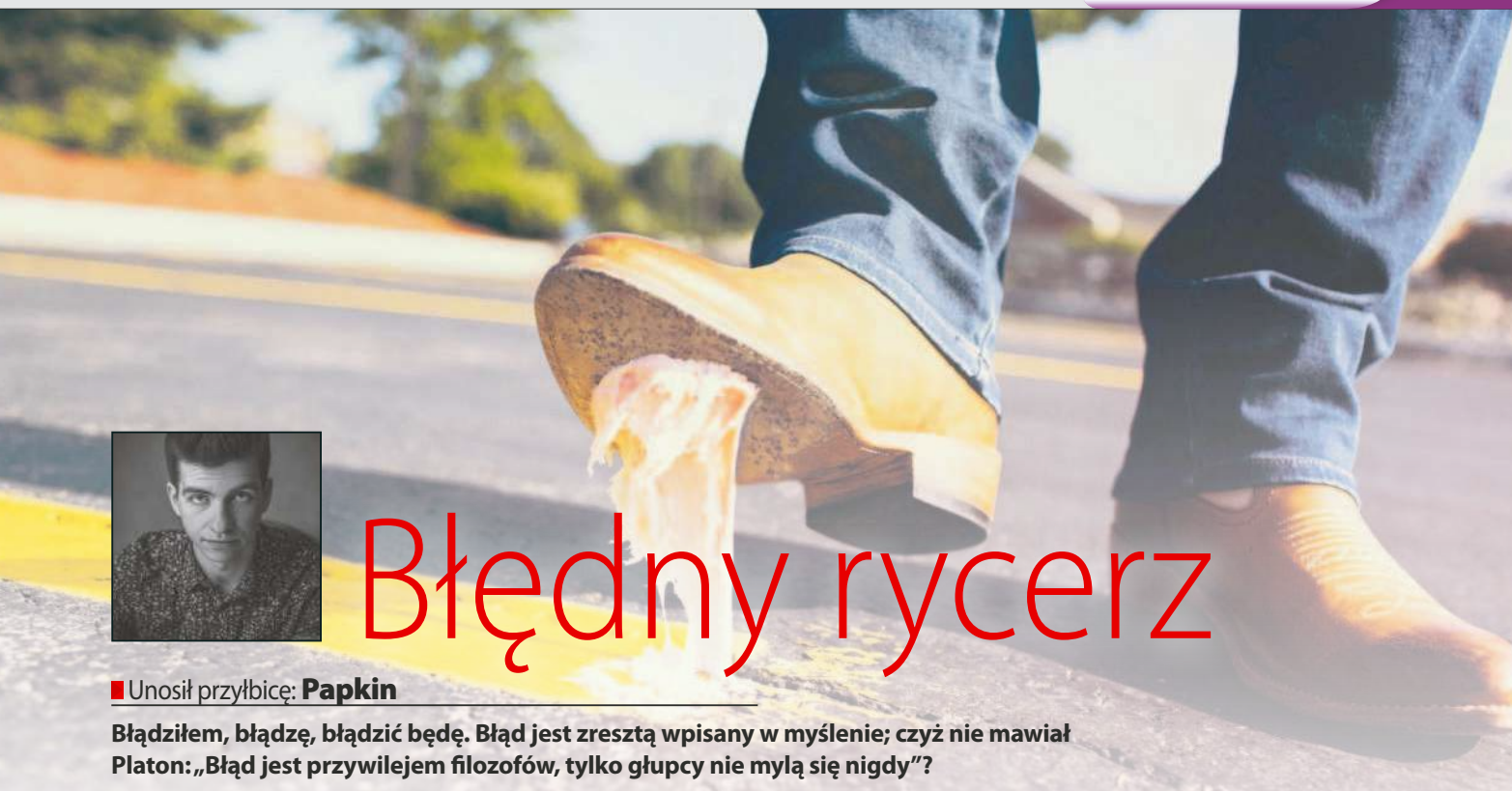
Gdyby nie moment frustracji, jaki John Romero przeżył trzydzieści lat temu, nasza wiedza na temat gier wideo byłaby dziś o wiele uboższa. Warto więc docenić zarówno poirytowanych developerów, jak i cheaterów, którzy korzystają z ich narzędzi. I często przechodzić przez ściany oraz zamknięte drzwi. Byle nie w prawdziwym życiu, bo naprawdę można się dorobić dużej, bo spuchniętej głowy. |CDA|

Degreelessness Mode

Nieśmiertelność, określana też czasem jako God Mode, to jeden z najpopularniejszych cheatów, który odnaleźć możemy w grach wideo już od wczesnych lat 80. Ale wydany w 1993 roku Doom zdołał uczynić ten prosty koncept zaskakująco tajemniczym. Po wklepaniu kodu IDDQD gracz stawał się nieśmiertelny, co było okraszone niezrozumiałym komunikatem: „Degreelessness ON". Przez długie lata żart ten rozumieli tylko pracownicy id. W końcu farbę puścił John Romero. „Degreelessness" to – tłumacząc dosłownie – „Bezdyplomowość". Aluzja do sposobu, w jaki jeden z programistów id, Dave Taylor, unikał oblewania przedmiotów na studiach. Koder, zdając sobie sprawę z tego, że nie jest w stanie przygotować się do egzaminu, wypraszał u wykładowcy wypisanie go z listy słuchaczy danego przedmiotu. Uzyskiwał tym samym tymczasową „nieśmiertelność" – nie mógł egzaminu oblać. Ale powtarzając ten manewr kilkukrotnie, odsuwał moment ukończenia studiów – stąd „bezdyplomowość".

Valve słynie z kreatywnego wykorzystywania kodów.


Contra (na spółkę z Gradiusem) dała początek słynnemu Konami Code.



Błędny rycerz

Unosił przyłbicę: **Papkin**

Błądziłem, błądzę, błądzić będę. Błąd jest zresztą wpisany w myślenie; czyż nie mawiał Platon: „Błąd jest przywilejem filozofów, tylko głupcy nie mylą się nigdy"?

Błąd wkradł się do tekstu o gradaptacji powstania warszawskiego (CDA 09/2019), w którym pojawiły się dwie różne czcionki (zresztą gryzące się ze sobą). Miesiąc wcześniej, w artykule „Cyberbank 22 000 000 000", machnąłem się, twierdząc, że Obama otrzymał egzemplarz Wiedźmina 2 z rąk prezydenta Komorowskiego, podczas gdy pudełko z grą wręczał mu, rzecz jasna, premier Tusk. Obiecałem na naszych szpaltach, że publikacja o scenie modderskiej Simsów („The Sins 4") ukaże się w numerze 08/2019, a tymczasem wrzuciliśmy ją miesiąc później. **To wszystko omyłki powstałe przez brak czasu, zmęczenie, przepracowanie lub gapiostwo. Bez wątpienia – moje.** Cytując Dukaja: „Błędy też się dla mnie liczą. Nie wykreślam ich ani z życia, ani z pamięci. I nigdy nie winię za nie innych".

Błądzę zresztą w doborowym towarzystwie. Ostatnio nasz naczelny dwukrotnie opublikował ten sam lead do GameWalkera. Tokamkk palnął byka w testach procesorów Intela, nieco zaniżając ich wyniki w tabeli. Allor stwierdził zaś, że DLC do The Division 2 są płatne, choć w rzeczywistości były darmowe. **Czy można było uniknąć tych gaf? Z pewnością.** Wkładamy wiele wysiłku, by karczować babolki zawczasu. Czytamy swoje teksty po kilka, kilkanaście razy, a gdy już zrzucimy je na serwery – przechodzą one przez ręce redaktora prowadzącego, następnie bierze je na ruszt naczelny, później korektor, wreszcie sekretarz... a to wcale nie koniec drogi, bo każdy z ww. wchodzi w artykuł również po złożeniu i pilnie wertuje wydruki!

Nawet tak kompleksowe systemy obronne bywają dziurawe, co nie znaczy, że sukcesywnie ich nie łatamy. Zwłaszcza że pańszczyzna w redakcyjnym łagrze jest wręcz usłana potencjalnymi błędami! Przy Słonimskiego 1A toczymy zażarte boje o to, czy sformułowanie „skraść show" mieści się w standardach polszczyzny, z precyzją snajpera odstrzeliwujemy wiszące na krawędziach złożonego tekstu spójniki, wytykamy sobie amfibolie i pleonazmy, kalki i luki w researchu, a sugestie Mirosława Bańki (ekspert PWN) mają dla nas statusy biblijnych wersetów. **Jeżeli błąd faktycznie się przydarzy – jest to dla nas, autorów, tragedia.** W sieci nie byłoby problemu z dyskretną podmianką takiej czy owakiej treści, ale w przypadku papierowego magazynu: omyłka przez miesiąc razi po oczach z każdego kiosku i salonu z prasą. Wstyd za piątkę! (Czy tam za 10,99 zł).

Z wielką sympatią patrzę, jak media puszczają literówki, karkołomnie lokują przecinki, a nawet zaliczają wtopy merytoryczne czy niewłaściwe wnioskowania. Wiem, że redaktorzy często pracują z nożami na gardłach, pistoletami przy skroniach i akumulatorami podpiętymi do miejsc wstydliwych (a może raczej bezwstydnych?) i wiem, że **błędy są wpisane w naszą pracę...** a po prawdzie: w każdą pracę. Ileż to razy, o, pracownicy korporacji, nie zaraportowaliście w porę problemu? Drodzy księgowi: jak często zdarza wam się przestawić okna excelowej tabeli? Magazynierzy – czy nigdy nie złożyliście złego zamówienia? Studenci: ufam, że egzaminy i kolokwia poszły wam w minionej sesji celująco?

Błądzimy nie tylko my, maluczcy, ale i największe umysły epoki. Francis Fukuyama, bożyszcze amerykańskiej politologii, obwieścił w 1989 „koniec historii", innymi słowy: że po upadku żelaznej kurtyny na całym świecie nastanie liberalna demokracja. Wisława Szymborska, najczęściej cytowana na łamach CDA poetka, zaczynała karierę od socrealistycznych wierszy i ideologicznego flirtu z komunizmem. Emile Durkheim, jeden z ojców socjologii, niesłusznie powiązał liczbę samobójstw na danym obszarze z odsetkiem zamieszkujących go protestantów (w naukach społecznych mówimy na takie wnioskowanie „związek pozorny"). **Nie wstyd błądzić w tak znakomitym gronie!**

Błąd nie dyskwalifikuje autora. Przeciwnie, to wielki kapitał!

Zwłaszcza że błąd, choć boli i zawstydza, nie przekreśla autora. Fukuyama wielokrotnie musiał tłumaczyć się ze swojej karkołomnej prognozy, ale wciąż pozostaje cenionym wykładowcą akademickim oraz rozchwytywanym autorem książek i esejów. Szymborska, gdy już oswobodziła się z ideologicznych okowów, swoją późniejszą twórczością przyniosła nam moc wzruszeń (a przy okazji: nagrodę Nobla). Durkheim zapisał się w historii jako wybitny teoretyk, któremu współcześni socjologowie zawdzięczają masę pojęć! **Gafa może stanowić wielki kapitał!** „Doświadczenie to nazwa, którą każdy nadaje swoim błędom" – sentencjonalnie zauważał Batman w „Długim Halloween".

Są jednak ludzie, którzy czerpią dziwną satysfakcją z tego, że ktoś się pomylił. Wytykają omyłkę z pomieszaniem satysfakcji i poczucia wyższości, odczuwając niemal erotyczną przyjemność z zarzucenia autora kalumniami. Nasi bracia znad Renu mają na taką postawę swoje własne pojęcie: Schadenfreude, dosłownie: radość z niepowodzenia.

Prywatnie uważam, że błąd wcale nas nie definiuje i wcale nie świadczy źle o autorze. Co innego nieumiejętność przyznania się do pomyłki. Z tej właśnie przyczyny bardzo was przepraszam za błędne przypisanie użytych w felietonie bon motów Platonowi, Dukajowi i Batmanowi, podczas gdy ich autorami są Sokrates, Sapkowski i Oscar Wilde. |CDA|

Niespieszno®

A pamiętacie Mario?, pyta: **spikain**

Właśnie piszę wstęp do czterostronicowego artykułu o historii Nintendo w Polsce. W największym magazynie dla graczy w tej części Europy. Mało tego – widziałem już ostatnie akapity i, spoiler, jest happy end! Pomyślelibyście?

We wrześniu tego roku Nintendo obchodzi 130. urodziny. Słownie: sto trzydzieste. Choć profil firmy zmieniał się z czasem – w 1889 nie robiła przecież gier wideo – właściwie zawsze interesowało ją głównie dostarczanie rozrywki, nawet jeśli bardzo różnie rozumianej. Kilkadziesiąt lat temu zaś rozrosła się na tyle, że mogła zacząć dystrybuować tę swoją rozrywkę – już w formie gier – na zachód. Zanim jednak w szarym nintendobiurowcu w Kioto na poważnie zaczęto rozmawiać (no, bądźmy szczerzy – wciąż raczej „wspominać") o Polsce jako o interesującym rynku zbytu, pomysły firmy trafiały do naszego kraju drogami, bardzo delikatnie mówiąc, nieoficjalnymi. A my byliśmy przeszczęśliwi.

Ny, pogodi!

Wszyscy uwielbiają historie typu „Toru Iwatani zobaczył pizzę bez jednego kawałka i wymyślił Pac-Mana". Pierwsze handheldy Nintendo też taką mają („Gunpei Yokoi zobaczył gościa bawiącego się kalkulatorem i wymyślił Game & Watch"), ale nie będę jej tutaj powielać z prostej przyczyny: starsi bracia Game Boya nie trafili do Polski. Niewątpliwie znalazłoby się kilka osób, które zaprotestowałyby: „a ja miałem Fire od wujka z Ameryki", ale z oczywistych przyczyn przytłaczająca większość naszych rodaków była odcięta od tej, jak by nie było, przełomowej(*) technologii.

Szczęśliwie w latach 80. w ZSRR wydarzył się cud – taki, jakie przytrafiają się tylko w krajach z, <głośny kaszel>, najgłębszym poszanowaniem własności intelektualnej. W 1984 roku zadebiutowała tam seria IM (z rosyjskiego: игра микропроцессорна, czyli gra mikroprocesorowa) firmy Elektronika. Mógłbym tu trochę poowijać w bawełnę, mówiąc o „silnych inspiracjach", ale wszyscy wiedzą, że **były to dość bezczelne klony kilkuletnich już japońskich Game & Watchy** (choć trzeba Elektronice oddać, że później kopiowała już głównie formę urządzeń, dorzucając do niej własne pomysły na rozgrywkę). Najpopularniejszym był, rzecz jasna, model IM 02 – *Nu, pogodi!*, w Polsce znane jako „ruskie jajka" – czyli japońskie Egg przerobione na produkt na licencji znanego rodzimym odbiorcom serialu animowanego „Wilk i zając".

© Andrew Butko

Mało który właściciel takiego cudeńka w latach 80. zdawał sobie sprawę, że to tak naprawdę japońska, a nie radziecka myśl techniczna.

Gra rodzinna

W 1983 roku w Japonii odbyła się premiera Famicoma (Family Computer, pierwsza konsola Nintendo z wymiennymi grami). W 1985 zaś na amerykańskie półki sklepowe trafił jej zachodni odpowiednik, Nintendo Entertainment System. Rok później na ośmiobitowych konsolkach firmy bawiła się już większość cywilizowanego świata, w tym Europy. Większość, bo Nintendo już wtedy – i do dzisiaj niewiele się pod tym względem zmieniło – celowało przede wszystkim w te najbogatsze rynki. Dlatego choć już w 1990 w niemieckim Großostheim powstał oficjalny europejski oddział firmy – Nintendo of Europe – a w 1993 dołączyły do niego mniejsze oddziały w Holandii, Francji, Wielkiej Brytanii, Hiszpanii, Belgii i Austrii... Polska pozostawała gdzieś na marginesie.

Z okazji skorzystał niejaki Marek Jutkiewicz, który na początku lat 90. podczas podróży biznesowej w Tajlandii odkrył klony Famicoma. Chociaż większość europejskich dzieci śliniła się już na widok szesnastobitowego Super Nintendo, w Polsce

(*) A jednocześnie przestarzałej. Wtedy jeszcze nie wiedzieliśmy, że przez kolejne kilkadziesiąt lat paradoks ten będzie dla Nintendo normalką.

Game Boy właściwie nie miał konkurencji. W niewielkim stopniu dotyczyło to również Polski.

Dwa hity Famicoma, a więc i Pegasusa. Na górze: DuckTales 2 (Capcom). Na dole: Battle City (Namco).

W gry Nintendo graliśmy w Polsce od lat 80. Tylko nie zawsze o tym wiedzieliśmy.

konsole w dzisiejszym rozumieniu właściwie nie istniały. Przedsiębiorca zaczął więc sprowadzać je nad Wisłę pod nazwą wymyśloną przez jego współpracownika, Dariusza Wojdygę. Każdy, kto słyszał o Pegasusie, domyśla się, że był to znacznie lepszy biznes niż import spodni, którym dotychczas zajmował się Jutkiewicz. Na bazarach zaczęły więc pojawiać się przeróżne famiklony, wśród których najpowszechniejszymi modelami były MT-777DX (szary, zaokrąglony niby-famicom) oraz IQ-502 (trochę SNES, a trochę wcale). No, właścicieli „Terminatora" (T-800/BS-500AS, kanciasty niby-megadrive) też było tylu, że spaliliby mnie na stosie, gdybym go pominął.

Przywiązanie do konkretnych modeli famiklonów przyszło jednak z czasem, wraz z nostalgią za szalonymi latami 90. Zanim zaczęliśmy wąchać plastik i windować ceny na Allegro – zanim retro stało się retro – liczyły się przede wszystkim gry. Ówcześni gracze stykali się co prawda z marką Nintendo (producenci niektórych famiklonów z przyjemnością z tej nazwy korzystali, dało się też wychwycić ją na ekranach tytułowych samych gier), ale wielu nie miało pojęcia, że obcuje z podróbkami. Zresztą jakie to miało znaczenie? Mario był równie grywalny co na oryginalnym NES-ie – podobnie jak choćby capcomowe DuckTales 2, które właśnie dzięki pirackim kartridżom było w Polsce znacznie popularniejsze od „jedynki" (zupełnie odwrotnie niż na zachodzie).

Takich wyjątkowych gier, które budowały tożsamość polskich graczy, było znacznie więcej. **Nie mieliśmy Zeldy, za to „tanki", czyli Battle City (Namco), które oficjalnie nie ukazało się nigdy na zachodzie, jest u nas kultowe.** Zawsze uważałem, że takie różnice w gustach graczy polskich i zachodnich to świetna sprawa, bo wszystko to sprawiło, że polskie dyskusje o ośmiobitowych grach podążają zupełnie innymi torami niż te anglojęzyczne. Nie da się jednak, rzecz jasna, zaprzeczyć oczywistym minusom. Przez nikłą popularność konsol Nintendo czy Segi w Polsce na przykład mnóstwo fanów Contry nie ma pojęcia, że to nie pojedyncza gra, tylko seria na kilkanaście tytułów, z których te główne odsłony zebrały naprawdę przyzwoite oceny.

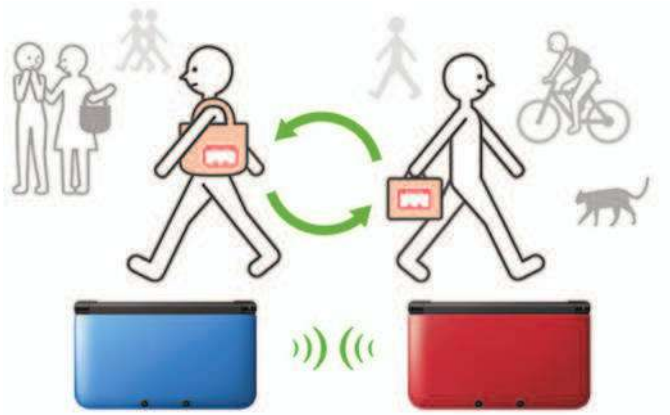
Monochrom

Należy tu zaznaczyć, że – **wbrew powszechnemu mitowi – zarówno SNES, jak i Nintendo 64 były** »

dystrybuowane w Polsce. Od 1994 do 1999 zajmowało się nimi Entertainment Systems Poland, współpracujące między innymi z wrocławskim Lukas Toys (do którego jeszcze wrócimy). Zaczęło się od hucznych planów dotyczących wielkiej kampanii reklamowej... ale ostatecznie ich nie zrealizowano, więc o dużych konsolach koncernu z Kioto zwyczajnie mało kto usłyszał. Dla wielu graczy „punktem wejścia" w gry Nintendo wcale jednak przecież nie były stacjonarki. Firma od 1989 roku produkowała również Game Boya, który, w przeciwieństwie do NES-a czy SNES-a, nie miał prawdziwej bezpośredniej konkurencji (nie oszukujmy się – nie był nią ani Sega Game Gear, ani tym bardziej Atari Lynx). Amatorzy gier na dużych ekranach w Polsce mieli przynajmniej dwie opcje – wspomniane famiklony czy pecety chociażby – ale przenośne granie było w zasadzie dziurą, która tylko czekała, aż ktoś ją wypełni.

Z tego powodu – i z racji ceny, która w przypadku handheldów zazwyczaj była trochę niższa – **Game Boye znalazły u nas swoją niszę** (w latach 2001-2003 wydawany był nawet dedykowany GameBoy Magazyn). W rodzimych sklepach dało się więc znaleźć szare cegiełki zapakowane w europejskie pudełka – to znaczy z niemieckimi i francuskimi napisami – z doklejoną polską naklejką, obwieszczającą, że jest to „produkt oryginalny". Sam zresztą pamiętam, że oba modele Game Boya Advance już po przełomie wieków można było podziwiać, zaparowując szklaną gablotkę w Empiku. Niestety, wciąż często kończyło się właśnie na sapaniu na szybę – względnie niewielu młodych Polaków było stać na własną kieszonsolkę. Nie bez powodu **już od lat 90. tak powszechne były u nas emulatory i ROM-y przekazywane z rąk do rąk na dyskietkach** (w przypadku nierzadko kilkunastomegabajtowych gier na GBA rzeczywiście potrzebowaliśmy kilku nośników). Dla wielu z nas, w tym dla wyżej podpisanego, był to jedyny sposób, aby pograć w gry z Game Boya czy SNES-a. Emulacja gier Nintendo, czy tego chcemy, czy nie, też jest częścią wspomnianej wcześniej growej tożsamości Polaków – zwłaszcza że nie kończyło się na pecetach. Kilkanaście lat temu niezwykle powszechne było konwertowanie ROM-ów .gb czy .nes na pliki .jar, by uruchamiać je na telefonach obsługujących aplikacje Java.

Zanim ukradziono mi tego Sony Ericssona, zdążyłem przejść na nim Pokémon Red. Dobre czasy!



StreetPass w Polsce jak najbardziej działał. Głównie w teorii.

Może i niepoprawnie zapisywali „Game Boy", ale mieli cholernego Golden Suna na okładce!

Pokolenie Red/Blue/Yellow

Lata mijały, a pokolenie Polaków wychowane na Mario i Pokémonach dorosło, zaczęło tęsknić za grami młodości... i zarabiać pieniądze. Trochę ponad dekadę temu, już za czasów Wii i DS-a, zaczęły pęcznieć internetowe społeczności związane z Nintendo. Zrzeszające już nie tylko największych zapaleńców zainteresowanych romhackingiem czy konkretnymi seriami, ale po prostu ludzi, którzy na nowo odkryli po latach zamiłowanie do konsol „wielkiego N" i gier na nie wydawanych – często zupełnie wyjątkowych dla tych konkretnych platform.

Nadal nie było ich wielu – wie to każdy, kto po premierze 3DS-a w 2011 roku posiadał konsolkę i próbował korzystać z jednej z najciekawszych jej funkcji, StreetPassu. Jej działanie polegało na tym, że jeśli przeszło się na ulicy obok kogoś, kto niósł 3DS-a w stanie uśpienia, konsolki „zauważały się" i przesyłały pomiędzy sobą proste informacje: wygląd Mii (trójwymiarowy nintendowy awatar), krótką wiadomość, dane o ostatnio ogrywanym tytule i opcjonalne dane w różnych grach (w Bravely Default na przykład można było użyć takiego streetpassowego przechodnia jako summona). Jak domyśla się każdy (kto nie doświadczył tego osobiście), streetpaśnięcie kogoś w Polsce w dużych miastach

było niełatwe, w miasteczkach graniczyło z cudem, a w większości wiosek nie zdarzyło się nigdy. Dość rzec, że koło mieszkania na parterze, które wtedy wynajmowałem, regularnie przechodził niejaki Patryk, zatrzymywał się, żeby sprawdzić, czy na 3DS-ie zapaliła się zielona lampka, i szedł dalej. Trudne czasy wymagały odważnych rozwiązań.

Z tego też powodu **w co najmniej kilku kluczowych miejscach w Polsce wyrosły grupki streetpassowe** – regularne spotkania, podczas których można było wypić sok, postykać się konsolkami i oczywiście pograć (przypominam, że taki Mario Kart 7 pozwala ośmiu osobom z 3DS-ami grać w multi, jeśli grę posiada choć jedna z nich). Bywało bardzo wesoło.

Śmiertelnie poważnie

I bardzo niewesoło. Za wszystko, co związane z Nintendo, odpowiedzialny był wtedy polski oddział firmy Stadlbauer – czyli de facto przejęte w 1999 roku Lukas Toys. Każdemu, kto nie zna tej nazwy, wystarczy kilkuminutowy spacer przez Google, żeby zauważyć ogólną niechęć autorów artykułów, a być może przede wszystkim komentujących i forumowiczów do ówczesnego dystrybutora. Powodów było wiele. Dostęp do egzemplarzy recenzenckich otrzymywali naprawdę nieliczni przedstawiciele prasy, ceny gier nie spadały nawet lata po premierze, próżno było szukać polskich wersji językowych, a program lojalnościowy Club Nintendo nie dotyczył naszego kraju.

Nie dziwi, że z braku szerszego kontekstu wkurzeni fani hydrauliki rzucali gromami właśnie w dystrybutora... ale żaden z wymienionych problemów nie wynikał z zaniedbań czy złej woli polskiego przedstawicielstwa Stadlbauera. (Ekipy, na marginesie, znacznie mniejszej, niż się większości wydawało – za całe kontakty z mediami, obsługę klienta, social media i wiele więcej odpowiedzialna była aż jedna, przesympatyczna zresztą osoba). Dzisiaj przeciętny odbiorca jest oczywiście nieco bardziej zorientowany w tym, czym tak właściwie dystrybutor jest (polecam tekst „Półkownicy" z poprzedniego numeru CD-Action!), ale 8-9 lat temu powszechnie obarczano go winą za decyzje podejmowane najczęściej przez samo Nintendo. Decyzje różne: o tym, żeby na polski rynek przeznaczyć dwa kody na nową odsłonę flagowej serii(**). Żeby gry firmy na całym świecie (nie tylko w Polsce) długo trzymały premierowe ceny. Żeby lokalizację ograniczać do kilku „głównych" języków. Żeby nie otwierać programu lojalnościowego (opartego o nagrody fizyczne, nie cyfrowe!) w kraju, w którym nawet nie ma pełnego, oficjalnego przedstawicielstwa firmy.

Tak czy siak, w 2013 roku wygasła umowa Nintendo ze Stadlbauerem (w ogóle – nie tylko w Polsce). Nowy dystrybutor znalazł się dopiero po roku – zostało nim czeskie ConQuest Entertainment. Zmiany musiały jednak równocześnie zajść też w samym Nintendo, o czym mogli przekonać się zarówno przedstawiciele mediów, jak i sami gracze. Rozejrzyjcie się zresztą dookoła, bo dotarliśmy do czasów współczesnych. Kilka lat temu nie śniliśmy nawet o takiej dostępności egzemplarzy recenzenckich, obecności produktów firmy na polskich targach (CD-Action Expo!), na półkach sklepowych i reklamach w większych miastach (a także w samym CDA). Dzisiaj to norma – i chociaż w internecie (poniekąd słusznie) wciąż narzeka się na brak polonizacji, głupotą byłoby udawać, że nie jest nieporównywalnie lepiej.

Kości zostały porzucone

Pamiętam, jak w okolicach premiery GameCube'a zobaczyłem egzemplarz konsoli w sklepie i wzruszyłem ramionami – wszystko dlatego, że nie miałem wtedy pojęcia o istnieniu Super Mario Sunshine. Gdyby w 2002 roku konsole Nintendo reklamowano tak powszechnie jak dzisiaj, może wiedziałbym, że na następcy N64 mogę zagrać w następcę Super Mario 64 (z którym, choć rodowity ze mnie Polak, byłem i jestem związany emocjonalnie). „Reklama jest dźwignią handlu" to żadne wielkie odkrycie, ale **w przypadku gier Nintendo w Polsce ogrom niewykorzystanego potencjału był przez lata wręcz przygnębiający**. W kraju, w którym każdy kojarzy Mario i Pokémony, niemal bez echa przechodziły kolejne odsłony serii sprzedających się na świecie w dziesiątkach milionów egzemplarzy.

Do wykonania zostało jeszcze mnóstwo pracy. I PlayStation, i Xbox weszły do Polski właściwie od razu po swoich narodzinach – i z większym przytupem. Nintendo ma więc kilkunasto-, dwudziestoletnie zaległości. Na pewno nie da się ich nadrobić w jeden dzień, ale jak mogę nie być optymistą, kiedy jadąc przez Wrocław, mijam ludzi ze Switchami albo billboardy z Fire Emblem: Three Houses? Nie sądziłem, że kiedyś napiszę te słowa, ale: kurka wodna, dobrze jest być fanem Nintendo w Polsce. |CDA|

Od jakiegoś czasu coraz fajniej jest być fanem Nintendo w Polsce.

Ciekawostka: CD-Action Expo było pierwszą polską imprezą, na której wystawił się nowy dystrybutor. I to jak hucznie!

(Pech chciał, że w czasach Wii U).

(**) Lub: 8 kodów na kilka rynków w naszej części świata – niezależnie od interpretacji, efekt był ten sam.

REKLAMA

Chcesz zostać programistą?

Powiemy Ci, jak

Myślisz, że każdy może zostać programistą? Że w branży IT wciąż jest miejsce dla początkujących? I że możesz nauczyć się kodowania na bootcampie programistycznym? Nie mylisz się. Mamy na to solidne dowody.

Opis bootcampów

Bootcamp Web Developer
Najchętniej wybierane szkolenie Kodilla.com, przeznaczone dla osób początkujących, które chcą pracować w software house'ach i start-upach jako JavaScript Developer. Program bootcampu to tworzenie aplikacji webowych z obsługą bazy danych oraz zaawansowane implementacje JavaScriptu w warstwie front-end. Zakres szkolenia: Front-end i rozszerzony JavaScript, React i back-end w Node.js wraz 3 projektami praktycznymi.

Bootcamp Java Developer
Szkolenie od podstaw z najpopularniejszego języka programowania wykorzystywanego do tworzenia dużych aplikacji, np. systemów bankowych. Absolwent tego bootcampa jest gotowy do pracy lub odbycia płatnego stażu w działach IT korporacji i dużych software house'ach, zwykle działających dla międzynarodowych firm. Zakres szkolenia: Java 8, SQL, Spring, Hibernate wraz 3 projektami praktycznymi.

Bootcamp Front-end: React
Szkolenie przeznaczone dla osób które nie mają wiedzy o programowaniu lub dla osób bez doświadczenia komercyjnego, ale mających już pierwsze podstawy. Front-end Developer to m.in. praktyczne zadania poprzedzone preworkiem. Zakres szkolenia: HTML, CSS, Sass, Git, Webpack, JavaScript, React, React-Router.

Dziewięćdziesiąt tysięcy przedstawicieli branży IT z całego świata wzięło udział w badaniu Stack Overflow, odpowiadając m.in. na pytanie, w jaki sposób zdobyli wiedzę związaną z kodowaniem. W poprzedniej edycji, która miała miejsce 4 lata temu, zdecydowanie większość z przebadanych było absolwentami tradycyjnych szkół. W najnowszej edycji aż 15,4% z nich przyznało, że wiedzę związaną z kodowaniem zdobyło korzystając z alternatywnych metod kształcenia, m.in. biorąc udział w bootcampach programistycznych.
O co chodzi z tymi bootcampami? Z czego wynika rosnące zainteresowanie tą formą nauki? Zobacz to na przykładzie historii szkoły programowania online Kodilla.com.

Nowe technologie, nowoczesna edukacja

Kodilla.com to jedna z największych i najstarszych szkół programowania w Polsce. Jako jedyna od początku prowadzi szkolenia w trybie online. Dotąd jej wirtualne mury opuściło ok. 2000 absolwentów, z których wielu znalazło pracę w branży IT. Mimo że bootcampy nie zapewniają wciąż jeszcze cenionych dyplomów, którymi mogą się pochwalić absolwenci uczelni wyższych, na wielu polach zaczynają wygrywać ze studiami technicznymi. Ich główna siła polega na tym, że programy nauczania takich kursów opierają się przede wszystkim na zadaniach praktycznych, dostosowanych do aktualnych trendów związanych z zapotrzebowaniem na rynku pracy.

Czym jest bootcamp online?

To intensywny kurs programistyczny, który na Kodilla.com, w zależności od wersji (Front-end: React, Web Developer, Java Developer), trwa od ok. 4 do ok. 9 miesięcy. Kursant loguje się do specjalnej platformy, do której dostęp jest możliwy bez konieczności instalowania jakichkolwiek dodatkowych programów czy aplikacji. Następnie realizuje kolejne zadania,

REKLAMA

KODILLA

to zrobić

przy czym przez cały czas towarzyszy mu dedykowany mentor, czyli doświadczony programista, który sprawuje opiekę merytoryczną nad szkoleniem, przeprowadza tzw. code review, czyli analizuje kod kursanta i daje mu informację zwrotną o tym, co można poprawić.
Kodilla.com to także społeczność innych kursantów, którzy komunikują się ze sobą na specjalnie przygotowanym czacie, gdzie mogą się wymieniać doświadczeniami, chwalić własnymi projektami, udzielać rad czy wspólnie szukać rozwiązań.

Wszyscy kursanci otrzymują również wsparcie zespołu HR, którego eksperci przygotowują kursantów do poszukiwania zatrudnienia. A ci, którzy skorzystają z Programu Gwarancja Pracy otrzymują zapewnienie, że jeśli mimo spełnienia wskazanych warunków nie znajdą pracy w ciągu 6 miesięcy od ukończenia bootcampa, zostaną im zwrócone wszystkie koszty szkolenia.

Słowo eksperta...

Kształcenie przez internet okazało się strzałem w dziesiątkę, bowiem jest to sposób na zdobywanie nowych kwalifikacji i poszukiwanie nowego zawodu przez osoby, które już pracują zawodowo, mają swoje rodziny i ograniczony czas. Dzięki temu, że bootcampy Kodilli prowadzone są przez internet, mogą uczyć się kodowania np. wieczorami, bez konieczności dojeżdżania na kursy stacjonarne.

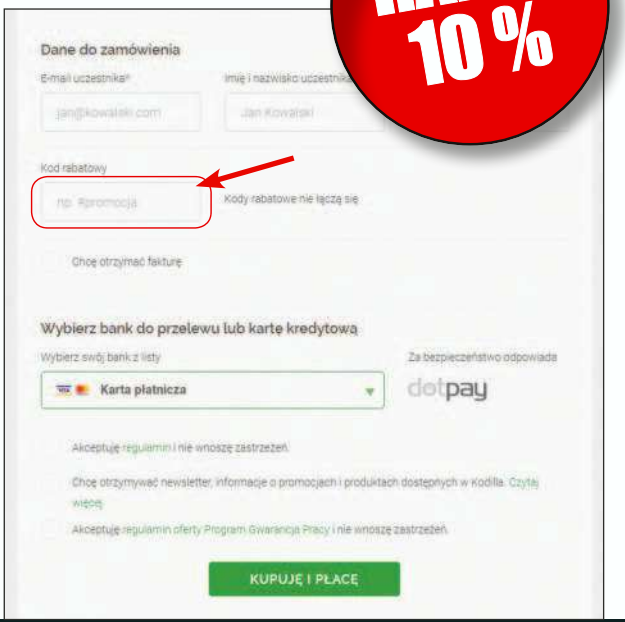
Marcin Kosedowski, ekspert ds. rynku szkoleniowego w Kodilla.com
Nasi kursanci w możliwie krótkim czasie, liczonym w tygodniach, a nie latach, uczą się bowiem konkretnych umiejętności od praktykujących programistów, będących często właścicielami własnych biznesów. Może takie osoby podczas rozmowy kwalifikacyjnej nie mogą pokazać dyplomu, za to mają pełne portfolio zrealizowanych zadań.

Ewelina Podhorodecka, lider wsparcia absolwentów w szkole programowania online Kodilla.com

JAK ZREALIZOWAĆ KOD ZNIŻKOWY NA SZKOLENIA

Pobierz z naszej strony z kody.cdaction.pl kod używając zdrapki ze strony 130. Otrzymasz pakiet kodów, w tym kod promocyjny Kodilli. Teraz wejdź na stronę www.Kodilla.pl i postępuj wedle poniższego schematu:

1. W menu wybierz „Szkolenia Bootcamp", wybierz odpowiedni dla siebie Bootcamp i kliknij „Zacznij naukę teraz!".
2. W sekcji „Zamów miejsce na wybrany Bootcamp" ustal zakres szkolenia, następnie wybierz interesującą Cię edycję (np. październik 2019) i rodzaj płatności – jednorazowo, miesięczną lub w ratach.
4. Uzupełnij formularz zamówienia swoimi danymi.
5. W polu „Kod rabatowy" wpisz kod pobrany z serwisu kody.cdaction.pl, np. #cda1234567 (małymi literami, bez spacji, pamiętaj o krzyżyku/hashu na początku).
6. Otrzymasz informację „Podany kod jest poprawny. Sprawdź nową cenę".
7. Opłać zamówienie.
8. Po opłaceniu zamówienia otrzymasz dostęp do Strefy Kursanta i materiały wstępne do przejścia przed rozpoczęciem szkolenia (zarezerwuj na nie kilkanaście godzin).
9. Kody można aktywować do końca września 2020 roku.



Wolfenstein

Z KRWI I KOŚCI

Na gwiazdy Youngblooda wyrastają Valerie Rose Lohman (Jess) i Shelby Young (Soph). Pierwszą możecie znać z roli Edith Finch w What Remains of Edith Finch. Drugą – z roli Leah w „American Horror Story".

Krwi upuszczał: **Papkin**

– *Praca w studiu motion capture przypomina pracę na deskach teatru* – twierdzi w rozmowie z CD-Action Alicja Bachleda-Curuś. Henrik Håkansson z MachineGames przekonuje z kolei, że choć w Wolfensteinie sporo jest akcentów gore, ważniejsze od krwi są podczas nagrań kości i stawy.

Nim padnie pierwszy klaps – aktor musi przywdziać specjalny kostium z kilkudziesięcioma markerami (znacznikami) ruchu. Te mogą odbijać emitowane przez kamery wiązki podczerwieni, ale mogą też być diodami, które same wysyłają światło (z takiej metody skorzystano choćby w trylogii „Planeta małp"). Dawniej performerzy wkładali metalowy „szkielet" z żyroskopami i akcelerometrami, ale to akurat rozwiązanie odeszło do lamusa. Z prozaicznych przyczyn: taka konstrukcja krępowała ruchy.

Zagadnięty o przebieg sesji, Håkansson, szef zespołu animatorów pracujących nad Youngbloodem, opisuje ją tak: – *Aktorzy zakładają kombinezony, a my do każdego ze stawów przyczepiamy odblaskowe markery. Podczas gdy mocapowe kamery rejestrują ruch aktora, animacje twarzy są chwytane przez „zwykłe" kamery, montowane na głowie. Następnie przenosimy ruchy na postać z gry.* Przy cutscenach MachineGames stosuje tzw. full performance capture, czyli jednoczesną rejestrację ruchu oraz nagrywania kwestii dialogowych. Alicja Bachleda-Curuś, która wciela się w cyklu w Anię Oliwę-Blazkowicz, bardzo komplementuje to rozwiązanie. – ***Grając, widzimy prawdziwe emocje na twarzach bohaterów****, w ich gestach, słyszymy je w głosie.*

Nim popłynie

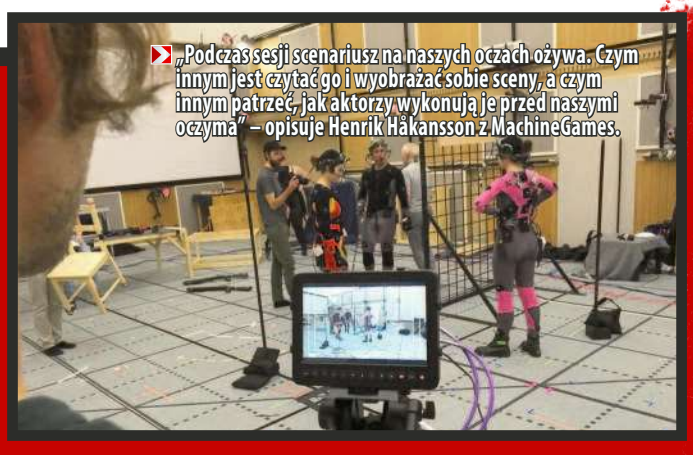
Brzmi prosto, ale – tłumaczy ekspert – nim ekipa zjedzie na plan, developerzy muszą poczynić sporo przygotowań. Praca animatorów zaczyna się wtedy, gdy zakończą się prace nad wstępną wersją scenariusza. Wówczas rozkładają oni każdą ze scen na czynniki pierwsze, a efektem ich pracy jest storyboard – seria szkiców, które mają jak najdokładniej oddawać ruch enpeców podczas przerywników filmowych. Następnie specjaliści od animacji sami odgrywają poszczególne sekwencje (by sprawdzić, czy ich pomysły są w ogóle wykonalne). Efekty ich testów są nagrywane, a później prezentowane aktorom i kaskaderom jako punkt wyjścia. Nim prace ruszą pełną parą, trzeba jeszcze przygotować elementy enviro (scenografii) oraz propy (rekwizyty). Te ostatnie nie muszą być stuprocentowo wierne przedmiotom, które zobaczymy później w grze, ważne, by z grubsza odpowiadały im kształtem (choć akurat MachineGames odlało atrapy używanych w grach broni, nie jest to wcale reguła). Istotniejsze jest oklejenie ich markerami.

Przed wejściem do studia trzeba dopiąć wszystko na ostatni guzik, bo kilkudniowa sesja (MachineGames poświęca dzień na próby, a kolejne dwa – na nagrania) nie oznacza jedynie wynajęcia studia, ale i zaangażowanie armii podwykonawców. Håkansson: – *Potrzebni są różni ludzie – reżyser i aktorzy, załoga mocapowa, twórcy rekwizytów, koordynatorzy i producent liniowy, catering i rekwizytor.* Jak na każdym planie filmowym.

Krwawienie

Pomyłka kosztuje, więc MachineGames dba, by aktorzy wiedzieli, co grają. – *Praca przy mocapie nie różni się od pracy nad rolą w fabule. Musimy mieć absolutną wiedzę o tym, co dzieje się w życiu naszych bohaterów, ale również wszystkich innych, z którymi krzyżują się nasze drogi* – opisuje Bachleda-Curuś. Praca – twierdzi – jest tak samo intensywna jak granie w filmie lub sztuce teatralnej, acz mocap wymaga od aktora sporo wyobraźni. – *Wszystko jest umowne. Na przygotowanej symulacji widzimy schematy scenografii, które musimy na planie odtworzyć w pamięci, zachowując dyscyplinę w zakresie ruchu i gospodarowania przestrzenią.*

Nagrać trzeba sporo. Najłatwiejsze są bieg, skoki czy reakcje na postrzał.



„Podczas sesji scenariusz na naszych oczach ożywa. Czym innym jest czytać go i wyobrażać sobie sceny, a czym innym patrzeć, jak aktorzy wykonują je przed naszymi oczyma" – opisuje Henrik Håkansson z MachineGames.

Prapoczątki

Motion capture i animacja wyrastają z tego samego pnia. Kamień węgielny podłożył pod technologię fotograf Eadweard Muybridge, który postawił sobie za cel uchwycenie na zdjęciach każdej fazy końskiego biegu (co udało się, dzięki skróceniu czasu naświetlania i rozłożeniu aparatów wzdłuż toru). Równie kluczowy był dla mocapu rotoskop, wynalazek Maksa Fleischera, dzięki któremu na papierze dało się wyświetlać poszczególne klatki filmu (a później dowolnie je obrysowywać i modyfikować, przekształcając żywych aktorów w animki). Rotoskop szybko znalazł zastosowanie w twórczości Walta Disneya, który wykorzystał go przy oscarowej „Królewnie Śnieżce i siedmiu krasnoludkach".

Bachleda-Curuś: „Ania w dalszym ciągu walczy u boku swojego mężczyzny, Blazkowicza, z nazistowskim wrogiem. Ale teraz ma jeszcze większą, trudniejszą rolę – wyszkolić i przygotować do walki swoje dwie córki".

Szef animatorów MachineGames zdradza, że podczas sesji mocapowych wykorzystywane są tzw. HMC (head mounted cameras), do których przytroczone są mikrofony. Pozwala to na jednoczesną rejestrację głosu i mimiki.

Propy, czyli rekwizyty, niekoniecznie muszą odpowiadać temu, co widzimy na ekranie.

Jak tłumaczy Håkansson: – *Gameplayowe animacje zazwyczaj nie wymagają rejestrowania dialogu, dlatego nie nagrywamy głosu i twarzy, nie trzeba przygotowywać planu. Proces jest szybszy i* prostszy (niż w wypadku cutscen – dop. red.). Swoje zajmują także tzw. Idle, czyli „ruch w bezruchu"; wiercenie się, przestępowanie z nogi na nogę, odpalanie papierosa. Każde z ujęć zaczyna i kończy T-Pose. Aktorzy stają wówczas wyprostowani i rozkładają ręce na boku (nazwa wywodzi się stąd, że faktycznie przypominają oni wówczas literkę „T"). W tej pozycji każdy z markerów jest dla kamer doskonale widoczny, co przyda się później przy obróbce i rekonstrukcji szkieletu.

Bachleda-Curuś dodaje, że choć 90% czasu spędza w studiu mocapowym, jej umowa zakłada również pracę przy dubbingu. Specyfika gier wideo wymaga zarejestrowania „wypełniaczy", słowem: – *Dźwięków wypełniających przestrzeń, gdy gracz np. czeka na otwarcie włazu albo myśli nad następnym ruchem. Nagrywamy też wiele poleceń i wskazówek, które są częścią instruktażową, istniejącą tylko w sferze audio.* Ponadto – z racji interaktywności medium – gra wideo pochłania więcej czasu niż do bólu liniowy film. – *Zasadniczą różnicą jest liczba powtórzeń adekwatnych do różnych wersji wydarzeń. Jako gracz masz możliwość wyboru, w którą stronę potoczy się historia. Musimy nagrać dźwięk do każdej z tych opcji.*

Zakrzep

Motion capture możemy spolszczyć jako „przechwytywanie ruchu", ale równie ważna, jak zarejestrowanie pląsów aktora czy kaskadera, jest ich późniejsza obróbka. Sporą wadą mocapu jest bowiem jego... naddokładność. Choć dziś służy przede wszystkim rozrywce, rozwój technologii zawdzięczamy medykom, którzy przez dekady doskonalili rejestrowanie motoryki, by badać zaburzenia ruchu, oraz sztabom sportowym, które pragnęły jak najdokładniej monitorować postępy swoich zawodników.

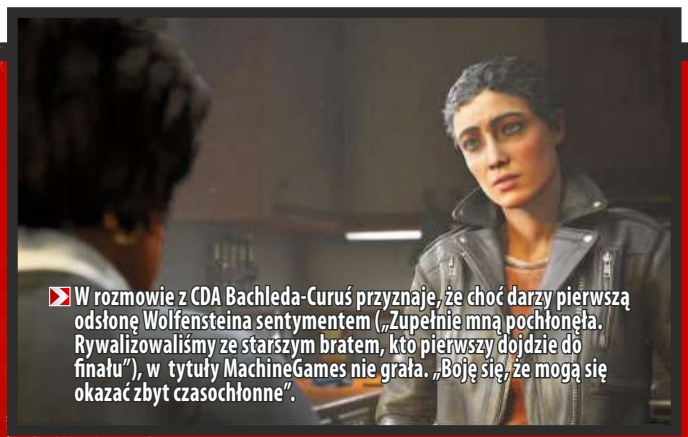
Gdy aktorzy i reżyser ogłaszają fajrant – materiał trafia w ręce konstruktorów, którzy z pomocą specjalistycznego oprogramowania (np. Motion Buildera) składają markery w wirtualny szkielet. W tym celu muszą ręcznie odtworzyć położenie niektórych znaczników (bywa, że w ruchu nakładają się one na siebie) i połączyć je tzw. stickami. Gotowy materiał trafia do grafików, którzy podpinają ruch pod przygotowane wcześniej modele postaci.

Tyle że – tłumaczy Bachleda-Curuś – cały proces swoje trwa. – *Praca nad grą jest bardzo rozciągnięta w czasie, między sesją na planie a dogrywkami dubbingu może minąć nawet rok.* Aktorka nadmienia, że przez ten czas wszyscy biorący udział w nagraniach są zobowiązani zachować milczenie na temat swojego zaangażowania. Tzw. klauzule poufności są dużo bardziej rygorystyczne niż w wypadku filmów fabularnych (a w dodatku obwarowane sporymi karami finansowymi!). **Pewnie wie, co mówi. To z jej ust dowiedzieliśmy się o istnieniu The New Colossus** (istnienie sequela nasza rodaczka wyjawiła na rok przed oficjalną zapowiedzią podczas E3, gdy gościła w Dzień Dobry TVN). |CDA|

Korepetycje

Bachleda-Curuś to dla MachineGames cenny nabytek. Pewna część Wolfenstein: The New Order toczyła się w Polsce, a w kolejnych grach pojawia się nieco polszczyzny (w Youngbloodzie przeklinają po polsku Jess i Soph – córki Ani i Blazkowicza). W rozmowie z CDA aktorka przyznaje, że czasem służyła studiu jako konstultantka, pomagając w wymowie i akuratności pewnych sformułowań.

To praca tak intensywna, jak gra w filmie lub na deskach teatru.



W rozmowie z CDA Bachleda-Curuś przyznaje, że choć darzy pierwszą odsłonę Wolfensteina sentymentem („Zupełnie mną pochłonęła. Rywalizowaliśmy ze starszym bratem, kto pierwszy dojdzie do finału"), w tytuły MachineGames nie grała. „Boję się, że mogą się okazać zbyt czasochłonne".

Bardzo ważne jest, by na planie nie pojawiały się elementy odblaskowe (mogłyby one odbijać światło podczerwone, co utrudniłoby pracę rekonstruktorom).

DRUGI LOT

Rozkładał skrzydła: **Papkin**

Pierwszy lot zaczął się tak:

Przełom 1998 i 1999. Między ojcami założycielami Metropolis Software (Teenagent, Książę i tchórz) narasta konflikt. Adrian Chmielarz (dziś szef The Astronauts) oskarża Grzegorza Miechowskiego (późniejszego prezesa 11 bit Studios) o tworzenie za jego plecami nowej firmy. Miechowski odpowiada zarzutem o malwersacje finansowe.

Choć panowie znają się od ogólniaka, sporu nie udaje się wygasić. Na finiszu prac nad Gorky 17 Chmielarz odsprzedaje swoje udziały w studiu i podejmuje krótką współpracę z TopWare. Wydawca potrzebuje wówczas łowcy talentów, dzięki któremu mógłby przyciągnąć pod swoje skrzydła młode zespoły. Następnie projektant zalicza epizod w Lemon Interactive, firmie Marka Tymińskiego, którą dziś znamy pod nazwą CI Games. Chmielarz pomaga przy Starmageddonie (RTS science fiction, zresztą wykazujący nieprzypadkowe podobieństwo do Homeworlda), ale w głowie ma już zupełnie inny projekt...

CLOSING IN WITH VENGEANCE SOARING HIGH

Powstałe w 2002 People Can Fly rzucało wyzwanie już samą nazwą, zresztą wywiedzioną z utworu Astral Projection, izraelskiej grupy grającej psychodeliczny trance. „**Kiedy śnisz, nie ma zasad / Ludzie mogą latać / Wszystko się może zdarzyć**" – deklamuje na końcu piosenki wokalista. Polskim zwyczajem, firmę zakłada trzech tenorów; poza Chmielarzem na pokładzie są grafik Andrzej Poznański i animator Michał Kosieradzki, weterani Metropolis. Skład rozrasta się wkrótce do dwudziestu klawiatur, lecz ich debiut rodzi się w bólach, panowie zawalają deadline za deadline'em. Szczęśliwie wydawca, amerykański DreamCatcher, wykazuje się sporą wyrozumiałością. Ma jednak konkretne wymagania. Po latach Chmielarz wspomni w książce „Nie tylko Wiedźmin. Historia polskich gier komputerowych" Marcina Kosmana rozmowę, którą odbył z byłym pryncypałem na temat scenariusza debiutu. „Przeciętny amerykański gracz nie zrozumie tego, co wymyśliliście" – miał usłyszeć. Bierze sobie tę radę do serca, powściągając scenopisarskie zapędy i skupiając się na arenowym strzelaniu.

Jego **Painkiller staje się międzynarodowym sukcesem**, a dzięki wydaniu w taniej, kioskowej serii za kołkownicę chwyta zdecydowana większość rodzimych graczy. W tym samym roku ukazuje się dodatek Battle out of Hell, po czym wydawca przejmuje markę, powierzając ją mniejszym zespołom. (Na Painkiller: Hell & Damnation zdobywa szlify The Farm 51, późniejsi autorzy Get Even i World War III).

LIVING AFTER MIDNIGHT

Tymczasem People Can Fly, liczące wówczas 70 projektantów, planuje Come Midnight, przygodówkę, której scenariusz pisze Jacek Komuda (cykl „Orły na Kremlu"). Ma to być paranormalny thriller, który Chmielarz reklamuje słowami „połączenie LA Noire i Uncharted". Mimo dobrej koniunktury ówczesny wydawca (THQ) decyduje się skasować tytuł, co developer kwituje w niewybrednych słowach. W wywiadzie dla Eurogamera mówi: „Po prostu zamknęli

Atrakcją Painkillera były walki z gigantycznymi piekielnikami.

projekt. »OK, kasujemy grę, na razie« – powiedzieli. To korporacyjne p********ie. Już trzy tygodnie wcześniej zerwali kontakt. Zero rozmów telefonicznych, brak odpowiedzi na maile. Totalne dupki".

Zespół znalazł się na zakręcie. Wobec problemów z autorską technologią nawiązał współpracę z Epic Games, dysponentem silnika Unreal Engine 3 (który – co warto podkreślić – nie był wówczas darmowym narzędziem). Szczęśliwie: Amerykanie znają i cenią Painkillera. Po raptem miesiącu powstaje demo, które zespół chce prezentować podczas targów wydawcom.

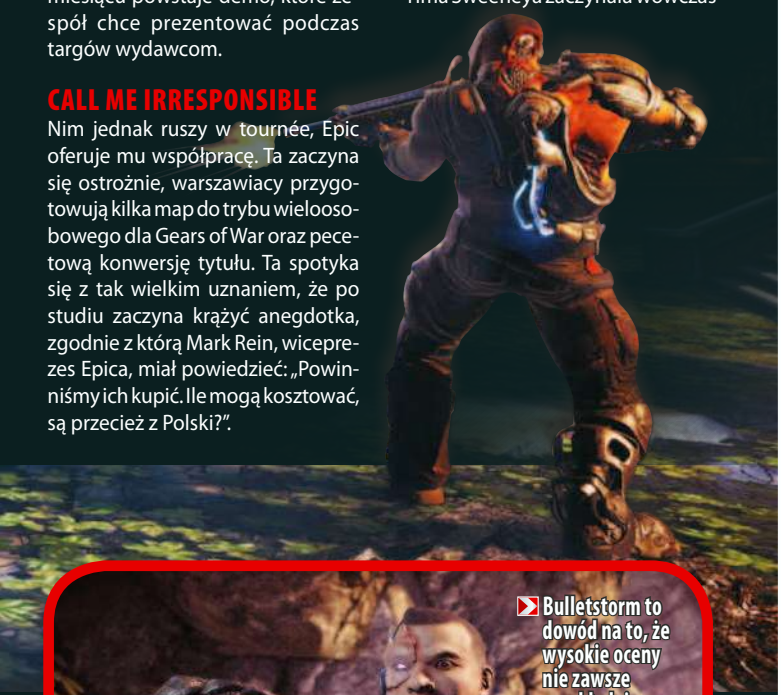
CALL ME IRRESPONSIBLE

Nim jednak ruszy w tournée, Epic oferuje mu współpracę. Ta zaczyna się ostrożnie, warszawiacy przygotowują kilka map do trybu wieloosobowego dla Gears of War oraz pecetową konwersję tytułu. Ta spotyka się z tak wielkim uznaniem, że po studiu zaczyna krążyć anegdotka, zgodnie z którą Mark Rein, wiceprezes Epica, miał powiedzieć: „Powinniśmy ich kupić. Ile mogą kosztować, są przecież z Polski?".

rodzi uznanie nagrodami za wymyślne egzekucje i combat arenami, na których projektowaniu warszawiacy zjedli przez lata zęby. Tanya Jessen, producentka Gears of War, nazywa formułę wypracowaną przez Polaków „circle of awesome"; „kręgiem niesamowitości". Sprzedaż do „niesamowitych" jednak nie należy.

SOMETIMES LOVE JUST AIN'T ENOUGH

Przejmując PCF-a, Epic był znany z wysokobudżetowych shooterów. Nie wiedzieliśmy wówczas, że ekipa Tima Sweeneya zaczynała wówczas



Bulletstorm to dowód na to, że wysokie oceny nie zawsze przekładają się na sukces komercyjny.

W 2007 roku Epic obejmuje 70 procent udziałów People Can Fly. „Idea była taka, że mimo zapewnienia sobie decydującego głosu mieliśmy działać na zasadach pełnego partnerstwa. **My robiliśmy gry, oni robili gry. Rozumieliśmy się doskonale**" – wspomni później Chmielarz w wywiadzie dla Forbesa.

Z kopyta ruszają prace nad Bulletstormem. Również w tym wypadku scenariusz miał pisać Komuda, ale ostatecznie Epic wymógł zatrudnienie Ricka Remendera, komiksiarza znanego z serii „Uncanny X-Force", „Fear Agent" i „Deadly Class". Shooter skłaniać się ku mniejszym projektom, nastawionych na wieloletnią kapitalizację. Podczas gdy pryncypał się restrukturyzował, People Can Fly otrzymało zadanie domknięcia cyklu Gears of War. **Na dwa miesiące po oficjalnej zapowiedzi GoW: Judgement, studio zmieniło nazwę na Epic Games Poland**. Tego samego dnia Chmielarz ogłosił swoje odejście. Wraz z najwierniejszymi pretorami; Andrzejem Poznańskim i Michałem Kosieradzkim, założy wkrótce The Astronauts (Zaginięcie Ethana Cartera. Zresztą: tytuł obficie czerpiący ze skasowanego Come Midnight).

People Can Fly wciąż klei połamane skrzydła.

Kleił skrzydła: **Papkin**

Drugi lot zaczął się tak:

W firmie pojawia się Sebastian Wojciechowski, ekonomista po Szkole Głównej Handlowej w Warszawie, wcześniej: marketingowiec pracujący w grupach mediowych. Shooterów – jak na złość – nie lubi. Preferuje strategie. – *Z punktu widzenia zarządzania firmą działania strategiczne są ważniejsze niż strzelanie* – żartuje, gdy spotykamy się w siedzibie People Can Fly. Nowy prezes podchodzi do swojej funkcji inaczej niż Chmielarz; preferuje kierowanie z tylnego siedzenia, a nie aktywny udział w produkcji. – *Nie muszę grać we wszystko, co wychodzi na rynku, bo nie jest moją rolą podejmowanie twórczych decyzji. Każda osoba w firmie ma swoje kompetencje. Moment, w którym chciałbym podjąć decyzję kreatywną, byłby momentem, w którym powinienem zrezygnować. To nie jest moja rola. Tak, jak rolą developerów nie jest zarządzanie.*

O odejściu Chmielarza nie chce rozmawiać. – *Drogi Epica i Adriana się od pewnego czasu rozchodziły.* (Ów odciął się od mediów, by skupić się na pracach nad Witchfire), nieco światła na sprawę rzuca wywiad, którego udzielił on Komputer Światowi na krótko po założeniu Krótko po moim przyjściu rozeszły się definitywnie. Gdy pytam, dlaczego nigdy nie zdradzono powodów rozstania, kwituje kwestię lakonicznym: – *Nie zdradzono i pewnie tak ma zostać.* A choć sprawy nie chce komentować również sam projektant, przesłanką może być wywiad, którego udzielił on na krótko po założeniu The Astronauts. Zagadnięty o to, czy planuje działać pod egidą dużego wydawcy, odparł energicznie: **„Dość już mam użerania się z wierchuszką (...) na temat każdego pomysłu, każdej postaci, każdego elementu kampanii marketingowej.** Karty na stół i biorę pełną odpowiedzialność za to, co robię". W rozmowie z dziennikarzem Gazety Prawnej ujmował to nawet dosadniej: „Musieliśmy się użerać z osobami, które były zainteresowane tylko słupkami sprzedaży i gładzeniem po głowie inwestorów. Ich nie obchodziło, czy gra będzie o skarpetkach, czy o kosmicznych potworach. Miała się sprzedać. Proces twórczy z udziałem takich osób to koszmar".

FALLING OF THE EDGE OF THE WORLD

Wojciechowski przejął firmę, gdy ta zmieniała nazwę na Epic Games Poland. Jak twierdzi – zacieśnienie współpracy było koniecznością. Niedługo po premierze Judgementa Epic otworzył Impossible Studios, które zamknął po raptem roku. Warszawski zespół obawiał się wówczas, że podzieli ten los, a zmiana nazwy symbolicznie zagwarantowała mu dalsze funkcjonowanie. – *Epic takim ruchem chciał pokazać, że idziemy razem i jesteśmy dużą częścią firmy* – wspomina prezes. Jak dodaje: – *Jednocześnie powiedzieli nam tym samym, że nie będziemy realizować własnych gier. Była to część zmiany strategii po stronie Epica – z gier dużych, pudełkowych, kierujemy się w stronę F2P.* Nawiązano w tym celu współpracę z ekspertami w dziedzinie monetyzacji i gier-usług; chińskim Tencentem, który rozwijał wówczas League of Legends.

– *Tim Sweeney rozumował wtedy tak: koszty produkcji rosną, nie ma więc sensu tworzyć gier coraz kosztowniejszych i coraz bardziej ryzykownych* – tłumaczy Wojciechowski. Faktycznie, odsprzedawszy markę Gears of War Microsoftowi, amerykański zespół poświęcił wysiłki iOS-owej trylogii Infinity Blade, Robo Recall (shooter pod Oculus Rifta), Fortnite: Save the World, Unreal Tournament i Paragonowi. Większość zysków czerpał jednak ze sprzedaży technologii, do której Polacy dołożyli swoją cegiełkę.

W latach 2012-2015 PCF przekształcił się w – de facto – firmę outsourcingową. Epic domykał wówczas czwartą wersję Unreal Engine'u i miał śmiałe plany na upowszechnienie silnika – udostępnienie go za darmo, a zarabianie na tantiemach. Tyle że – zauważa Wojciechowski: – *Engine był na tamtym etapie goły. Możesz demokratyzować silnik, ale trzeba mieć coś, co ludzie będą mogli wykorzystać, dzięki czemu zrozumieją, jak się właściwie w nim buduje.* Przez 9 miesięcy PCF produkuje więc tzw. sample games – shootery i platformery, które można sobie ściągnąć, ograć i pogrzebać w ich kodzie.

FLYING HIGH AGAIN

W 2014 Epic ściąga warszawiaków do prac nad rodzącym się w bólach Fortnitem. Ten nie był jeszcze battle royale, ale shooterem PvE, mającym rozwijać założenia gearsowej Hordy; grupa graczy wpierw budowała schronienie, a później odpierała coraz potężniejsze fale nieumarłych. Polacy wyprodukowali na jej okoliczność kosmetyczne DLC (z – chociażby – zawartością skrojoną pod Halloween). Nie byli tym faktem zachwyceni. Wojciechowski: – *W każdym z tych zadań element kreatywny nie istniał, albo był bardzo ograniczony. Wiedzieliśmy, że jak będziemy to kontynuować, to może dostaniemy inny projekt... ale będzie to wyglądało tak, że ktoś z Epica powie nam: „chcielibyśmy, byście zrobili to i tamto". Nie do końca nam to odpowiadało.*

W 2015 firma ponownie wybija się na niepodległość. People Can Fly liczy sobie wówczas raptem 40 developerów, którzy chcą zacząć prace nad własną marką. Jak zastrzega Wojciechowski, rozstanie przebiegło w przyjaznej atmosferze. – *Usiedliśmy, przegadaliśmy opcje, wspólnie doszliśmy do wniosku, że wykup będzie – z punktu widzenia perspektyw rozwoju dla PCF-a – najlepszym rozwiązaniem.* Developerzy kończą jeszcze prace, których podjęli się na okoliczność mobilnego Spyjinxa, co pomaga im w stanięciu na nogi. – *Pozwoliło nam to, w ramach komercyjnych umów, normalnie funkcjonować przez czas potrzebny nam do znalezienia wydawcy dla naszej nowej gry.*

OUTRIDERS IN A SKY

W międzyczasie People Can Fly wydaje edycję rozszerzoną Bulletstorma, która wchodzi na rynek w otoczce skandalu (odsyłam zresztą do ramki). Następnie decyduje się wrócić do korzeni i podejmuje prace nad shooterem. Jak podkreśla prezes – po latach cyzelowania produkcji obliczonych na multi, zapadła decyzja o stworzeniu strzelanki z wiodącą rolą scenariusza. Znakomitego, jak twierdzi. – *Albo masz dobrą historię, albo lepiej, żebyś jej nie miał wcale. Wiem o kilku grach, które, mimo że ich fabuły pisarze tworzyli przez lata, były nawet cinematiki nakręcone, wyszły potem*

Falstart

Kolekcjonerka zremasterowanego Bulletstorm: Full Clip Edition, wzbudziła swego czasu sporo kontrowersji. Sprawa ma swoje korzenie w ogłoszeniu ekstremalnie limitowanego (54 sztuki) nakładu edycji specjalnej, która byłaby dostępna wyłącznie za pośrednictwem G2A.

Poza grą, w pudełku miały się znajdować figurka (Graysona Hunta, Trishki Novak lub Ishi Sato), nieśmiertelnik oraz steelbook. „Miałhy", bo ostatecz nie trafiła ona do sprzedaży.

Na krótko po ogłoszeniu współpracy z G2A, jutuber Josh „TotalBiscuit" Bain rozpoczął w mediach społecznościowych ofensywę, grożąc Gearbox Publishing (wydawca Bulletstorma), że już nigdy nie opublikuje na swoim kanale tytułów firmy.

Wsłuchawszy się w głos influencera, zarzucającego rzeszowiakom m.in. problemy z wewnętrznym systemem płatności i chargebacki, Gearbox wpierw wezwał G2A do reform... tyle że na spełnienie postulatów „ultimatum" dano giełdzie raptem dobę. Ostatecznie głos zabrał Randy Pitchford, obwieszczając wycofanie się z partnerstwa. Jak pisał na swoim Twitterze: „Dzięki za pomoc, Totalbiscuit! Dowiedziałem się o całej sprawie godzinę temu. (...) Z tego, co rozumiem, to developerzy (People Can Fly) chcieli jakiejś współpracy z tymi gośćmi. To nie była inicjatywa Gearbox Publishing".

w wersji story-light. Jeżeli coś poszło nie tak, lepiej takiego elementu w ogóle nie mieć. Lepiej wyrzucić historię niż mieć płytką historię, bo wątłe story spowoduje bardzo negatywne opinie – kwituje.

Trudno te przechwałki zweryfikować, bo zwiastun jest enigmatyczny. Wiadomo, że Outriders powstaje już czwarty rok, jego akcję będziemy śledzić znad ramienia (co da się dostrzec w kilku klatkach dev diary). Rzecz da się przejść solowo lub w kooperacji (maksymalnie: trzyosobowej), a jej akcja ma się toczyć na planecie Enoch. Kim jednak są Outriders? – *Chyba tego nie mówiliśmy, więc nie mogę tego powiedzieć.* Do kogo przyrównałbyś Outriders? – *(Śmiech) chyba tego nie mówiliśmy, nie mogę tego powiedzieć.* Czy możesz powiedzieć o grze cokolwiek? – *Nie jest to wyścigówka.*

Choć Wojciechowski nie należy do wygodnych, obiecuje, że wróci do nas z nowymi informacjami w grudniu. – *Pamiętajmy, że jesteśmy w planie wydawniczym Square'a, który uwzględnia wszystkie działania wokół dużych tytułów.* Na przyszły rok wydawca zaplanował, tłumaczy, trzy wysokobudżetowe premiery – Final Fantasy VII Remake, Marvel's Avengers i Outriders. – *Każdy z nich ma swój właściwy moment, trochę oddalony od pozostałych. Marketingowcy muszą mieć odpowiednią przestrzeń do działania.*

FREE BIRD

Ci, którzy udowodnili nam, że potrafią latać, pokleili połamane skrzydła. Wojciechowski: – *Z 40 osób, które pozostały w firmie po naszym mariażu z Epikiem, urośliśmy do – w tym momencie – już 220.* Poza Warszawą powstały filie PCF-a w New Castle i Nowym Jorku, a nawet egzotycznym Rzeszowie. Czy uda im się ponownie zawalczyć o rząd dusz? Cóż, podobno „Kiedy śnisz, nie ma zasad / Ludzie mogą latać / Wszystko się może zdarzyć". |CDA|

NIKT NIE SPODZIEWAŁ SIĘ

Patrzył, jak rosły wieże do nieba: **Witold**

Jak mówią mi twórcy, jedynym, co łączy The Dust i CD Projekt, jest to, że oba są polskimi studiami adaptującymi twórczość polskiego pisarza.

Jak by się przed tym developerzy nie bronili, porównanie nasuwa się samo. W końcu Jacek Piekara należy do ekstraklasy rodzimej fantastyki, a jego „Cykl Inkwizytorski" rozchodzi się na pniu. Jednocześnie zarówno on, jak i Sapkowski wykreowali nieszablonowe, „dorosłe" światy, w których dobro i zło nie zawsze są oczywiste. Dlaczego więc z grami na nich opartymi miałoby być inaczej? Krótko tłumaczy mi to Jakub Wolff, prezes studia: – *Nie mamy na projekt 75 milionów dolarów lub nawet złotych. Mamy 7 i celujemy w jakość AAA, ale będzie* ***to gra premium indie***.

Przyjść na gotowe

Czytelnicy poznają losy inkwizytora Mordimera Madderdina od roku 2003, kiedy to na rynku ukazał się „Sługa Boży", pierwszy zbiór opowiadań z jego udziałem. Od tego czasu doczekaliśmy się 13 (a jesienią już 14) powieści dziejących się w tym wyjątkowym uniwersum. „Wyjątkowym", ponieważ w tym świecie Jezus zamiast skonać na Golgocie, zszedł z Krzyża i poszedł nieść płomień i śmierć niewiernym. XV-wieczna Europa z książek Piekary różni się więc dość znacznie od tej znanej z kart historii ze swoim swego rodzaju przeciwieństwem chrześcijaństwa (bohaterowie zaklinają się tu na Jezusa Niemiłosiernego czy Matkę Boską Bezlitosną) i zupełnie innym układem sił w świecie – vide Polska jako królestwo trzech mórz.

Skąd pomysł, by osadzać debiut w tych właśnie realiach, zamiast tworzyć własne uniwersum? Jakub Szymczak z The Dust wskazuje przede wszystkim na poczucie pewności: – *Nie musimy testować, czy świat, który tworzymy, spodoba się ludziom, ponieważ Jacek Piekara ma tysiące czytelników*. Materiał źródłowy nie służy zresztą twórcom tylko za papierek lakmusowy. Dużym walorem jest także spójna, działająca rzeczywistość, w ramach której mogą opowiedzieć swoją historię. – *Masz już pomysł na nią* [tj. grę – red.], *masz kluczowe postacie fabularne, możesz do nich coś dopisać, dołożyć kolejne; masz świat, wiesz, w którym wieku dzieje się akcja...* – opowiada Wolff. Developerzy nie muszą poświęcać zasobów na tworzenie szkieletu, a mogą od razu zająć się wypełnianiem go treścią. Tutaj jednak napotykają niejednokrotnie na przeszkody, których nie byłoby w pełni autorskim projekcie. – *Pewne postacie mają swoje charakterologiczne cechy. Nie możesz ich za bardzo zmienić, musisz się wpasować w ten scenariusz i fabułę* – skarży się prezes.

> Tworząc grę w istniejącym już uniwersum, developerzy mogą skupić się na rozgrywce i historii.

Pomocny jak autor

Przypadek Sapkowskiego i CD Projektu dobitnie pokazał, że współpraca między developerami i pisarzem może układać się naprawdę różnie. The Dust ma to szczęście, że Jacek Piekara sam jest zapalonym graczem, a do tego kiedyś działał w naszej branży zawodowo. – *Pracowałem wiele lat jako dziennikarz i napisałem setki tekstów o grach*. [...] *Specjalizowałem się w RPG oraz strategiach, ale nie są mi obce również inne gatunki, chociażby gry przygodowe. Ponieważ „Ja, inkwizytor" ma być tytułem bardzo silnie skoncentrowanym na fabule, więc formą i klimatem w dużym*

Nad jakością gradaptacji czuwa sam Jacek Piekara. Zresztą – zapalony gracz, mający na koncie współpracę z „Gamblerem", „Clickiem" i „Światem Gier Komputerowych" (do których pisał pod pseudonimem Randall).

Ja, Inkwizytor

O tym, że na podstawie Cyklu Inkwizytorskiego Jacka Piekary powstaje gra, dowiedzieliśmy się w marcu. Wrocławskie The Dust planuje wypuścić ją w 2022 na pecetach, PS4 i Xboksie One, ale twórcy chcieliby wydać produkcję również na kolejnej generacji konsol. Developerzy zazdrośnie strzegą szczegółów tytułu (najlepszym dowodem jest to, że nie wiemy nawet, do jakiego gatunku przynależy), jednak udało mi się wydobyć z nich garstkę informacji.

W Ja, Inkwizytor wcielimy się w tytułowego członka Świętego Oficjum (nie dowiedziałem się, czy już znanego fanom), a sama produkcja ma przede wszystkim stawiać na wybory. Autorom bardzo zależy, abyśmy uwierzyli w to, że nasze działania mają realne, a nie tylko „marketingowe" konsekwencje – w związku z tym zabraknie tu też otwartego świata. Rzecz ma być dorosła i poważna (studio celuje w kategorię wiekową 18+), a także drastyczna – w jakiejś formie pojawią się tortury. Jednocześnie członkowie The Dust obiecali, że spotkamy na swojej drodze postacie znane z książek, chociaż akcja gry ma być uzupełnieniem powieści, a nie wierną adaptacją. Zresztą zastrzegają, że tworzą „na motywach" a nie „na podstawie" powieści. Osobiście spodziewałbym się czegoś à la Telltale Games, zwłaszcza że The Dust ma już plany na kolejne odsłony i rozszerzenia.

POLSKIEJ INKWIZYCJI

stopniu trafi w moje upodobania jako gracza. Gdybyśmy robili first person shootera albo symulator lotniczy, to pewnie dużo mniej miałbym do powiedzenia – mówi mi pisarz.

Chociaż rola autora w produkcji sprowadza się głównie do konsultacji, nie jest ona bynajmniej symboliczna. – *Jacek jest osobą wyrozumiałą w kontekście procesu twórczego. Oczywiście broni tych postaci głównych i tego podejścia do fabuły w sposób rygorystyczny. Nie możemy tutaj zaszaleć i być inkwizytorem na Dzikim Zachodzie… natomiast na razie to bardziej on miewa jakieś pomysły, z którymi my się nie zgadzamy. I to my musimy tutaj stać po stronie graczy, mimo że Jacek też ich dobrze zna* – zdradza kulisy współpracy Wolff.

Czyj to w końcu świat?

Sam pisarz jest świadomy, że przeniosiny nie będą proste: – *Każda adaptacja musi się różnić od pierwowzoru. Bardzo, bardzo rzadko udaje się przełożyć filmy w stosunku 1 do 1 do książki, a w przypadku gry wydaje mi się to w ogóle niemożliwe. W moim wypadku mówimy o wielkim świecie, wielu bohaterach, o trwającym już 16 lat procesie wydawniczym. I jednocześnie na to wszystko przypada na razie jedna gra. Zrozumiałe więc, że coś trzeba będzie wybrać, na czymś się skupić, na czymś skoncentrować.* ***Zależy mi przede wszystkim, aby gra oddawała ducha moich książek.*** Ma przy tym także dość liberalne podejście do swojej twórczości: – *Sądzę, że dobrze by było, aby produkcja nie poszła zdecydowanie pod prąd tego, co ma znaleźć się w książkach, ale adaptacja ma swoje prawa do wolności. Więc jeśli w grze zostanie wymyślone coś fantastycznie atrakcyjnego, to nie widzę powodów, dlaczego nie miałoby się w niej znaleźć, nawet jeśli kłóciłoby się z wizją świata zawartą w książkach.*

Wszelkie konsultacje załatwiane są na bieżąco, czy to mailem, czy telefonem, chociaż wspólne spotkania również mają miejsce. Zresztą pytania nie dotyczą oczywiście tylko fabuły czy postaci. – *Nasi designerzy, graficy też są w kontakcie z Jackiem, którego pytają, czy ich prace są spójne z jego wizją* – mówi Szymczak. By nadążyć za 16-letnią sagą, na początku prac powstało kilkanaście dokumentów, w którym dokładnie opisano architekturę świata, wydarzenia i bohaterów cyklu.

Zapytałem Jacka Piekarę, czy nie boi się, że poza Polską uniwersum będzie kojarzone głównie z grami, jak to jest w przypadku Andrzeja Sapkowskiego i „Wiedźmina". – *Myślę, że będziemy na tyle często mówić, iż tytuł jest oparty na cyklu powieściowym, że przebije się to do świadomości. A poza tym moja sytuacja jest o tyle inna, że w jakimś stopniu będę współuczestniczył w powstawaniu gry, a Sapkowski od początku wyrażał swoje niezainteresowanie tym rodzajem aktywności twórczej* – optymistycznie zakłada pisarz.

Miłe dobrego początki

Co ciekawe, samo rozpoczęcie współpracy było zaskakująco łatwe. Gdy studio podjęło decyzję o adaptacji powieści Piekary (wcześniej developerzy bezskutecznie próbowali zdobyć prawa do „Thorgala"), okazało się, że jeden z pracowników tworzył dla tego samego portalu, co pisarz. Bez trudu zdobył więc maila od naczelnego, napisali do niego wiadomość i… autor od razu chciał rozmawiać. *Zdzwoniliśmy się, ustaliliśmy praktycznie większość rzeczy podczas pierwszej rozmowy, która trwała godzinę, i potem stwierdziliśmy „no dobra, ustalone, dogadaliśmy się w sprawach finansowych, to zacznijmy pracować nad umową"* – zdradza mi Wolff. To ostatnie wymagało dużo więcej pracy (głównie prawników) i znalazły się w niej różne smaczki. *Mamy nawet zapis, że nie zrobimy rajdówki albo strategii* – śmieje się prezes. |CDA|

Dowodzik proszę!

Wkurzył się szukaniem hydrantów: **Krigore**

Od marca Polska udostępnia obywatelom e-dowody osobiste. To świetna wiadomość. Czekam jednak na krok drugi – obowiązkowe logowanie się za ich pomocą do sieci.

Wiecie, co oznacza skrótowiec CAPTCHA? W tłumaczeniu to tyle co „całkowicie zautomatyzowany publiczny test Turinga, by rozróżnić komputer od człowieka". Uff... Co za nazwa, nie? Termin ten – choć początkowo opisywał zabezpieczenie w postaci konieczności przepisywania zniekształconych liter – dawno już jednak porzucił pierwotne znaczenie i dziś należy go rozumieć raczej jako ogół środków chroniących przed zautomatyzowanym logowaniem się na witryny internetowe. Niezależnie już od sposobu, jak i dostawcy tego rodzaju usługi. Jakkolwiek poważnie to brzmi, całość sprowadza się do irytującego jak komary na działce klikania po okienkach i obrazkach.

Salomon wymięka

Cholera jasna! Kto to wymyślił?! Pokaż hydrant. Jak idiota klikam w ten hydrant, zaznaczając wszystkie jego części. I zastanawiam się, czy do rzeczonego hydrantu zalicza się również ten niewielki fragment, który to wskutek wyjątkowej złośliwości losu trafił na osobny kwadracik do zaznaczenia. Jeden piksel. I skąd, motyla noga, ja biedny mam wiedzieć, czy ten mały jak zad bakterii(*) fragment też zalicza się do wzoru prawidłowej odpowiedzi, czy nie? Doświadczenie niczego nie uczy w tej materii – bywa tak, bywa inaczej.

Nie jest tajemnicą, że taki system zabezpieczeń jest stosowany jako benchmark zdolności AI – przez to mam nieodparte wrażenie, że gdy rozwiązuję zadania tego rodzaju, cały czas ktoś ze mnie robi durnia. Raz to ja testuję i jestem weryfikowany przez jakąś sztuczną inteligencję, innym razem z kolei postawiono mnie mimowolnie w roli nauczyciela pokazującego AI, gdzie są przejścia dla pieszych lub samochody ciężarowe. Czasami pewnie parszywy los i zbieżność elektronów w trzewiach serwerów napuszczają mnie na innego biednego użytkownika i tym samym weryfikuję jego wskazania. Jak jest w rzeczywistości – nie wiem. O ile ogólne zasady działania systemu są znane, to na temat indywidualnych przypadków nie wiadomo nic. Poza tym, że klikanie po tych kwadracikach irytuje jak podłoga skrzypiąca w domu pogrzebowym.

Homo webus

Zdaję sobie jednocześnie sprawę, że cały ten trud i uciążliwość są po to, żeby skrypty nie logowały się na serwisy i np. nie spamowały automatycznymi wpisami czy komentarzami. To niejako wojna ludzi z maszynami, którą – ze względu na rozwój AI – prędzej czy później i tak przegramy. Może więc warto zawczasu wywiesić flagę mówiącą wprost: jestem człowiekiem, i tym samym zmusić homo sapiens do logowania się w sieci w sposób jawny i nieulegający wątpliwości? Czytając wpisy na temat danego produktu w porównywarce cenowej, chciałbym mieć pewność, że komentarz został napisany przez człowieka, nie avatara, którego jedynym celem istnienia jest zaspamowanie sieci peanami na temat, dajmy na to, hardware'u. Sieć to miejsce, gdzie możemy się wypowiadać, nie widzę więc powodu, by – jak w rzeczywistości – nie mieć możliwości spojrzenia w oczy osobie, która formułuje wypowiedź.

Przemawia za tym również co innego – kultura wypowiedzi. Wraz z możliwością anonimowego pisania w sieci przychodzi pokusa wyrażania się przy tym językiem, który przystoi co najwyżej po drugim tanim winie, a i to w ciemnej bramie. Nie każdy niestety potrafi się w takiej sytuacji oprzeć – czy to o wspomnianą bramę, czy o zasady dobrego wychowania. Odnoszę graniczące z pewnością wrażenie, że konieczność wypowiadania się pod nazwiskiem znacząco by ułatwiła przynajmniej tę ostatnią czynność.

Chyba już do tego dorośliśmy. Piszący te słowa należy do ostatniego pokolenia, które dorastało bez wszechobecnej sieci i komórek. Możliwość wypowiedzi błyskawicznie pokonującej granice krajów i kontynentów była wówczas eksplozją wolności. Dziś doświadczamy radioaktywnego opadu po tejże eksplozji: fejków, potoku słownego szlamu, hejtu, mowy nienawiści. Komunikacja w sieci stała się normą – pora ją więc ucywilizować. Z tego względu z radością powitałbym np. konieczność użycia wspomnianego na początku e-dowodu osobistego jako bramy do cyfrowego świata i uniwersalnego loginu: czy to na Facebooku, czy to w przypadku poczty, czy serwisów wszelakiego typu, w tym urzędowych. Sieć stałaby się przyjemniejszym miejscem, a ja... cóż, prawdopodobnie nie musiałbym obsikiwać wirtualnych hydrantów. |CDA|

Cyfrowy dowód tożsamości ułatwiłby nam życie w sieci.

(*) Tak, wiem, że bakterie nie mają zadów. Biologiczni puryści mogą sobie w tym miejscu wstawić coś innego i równie małego – np. używaną przez bakterie rolkę papieru toaletowego.

A figę z makiem!

Terapeutyzował nienawistnie obwąchującego hydranty: **Chen Pi**

Jeśli nadejdzie taki moment, że podczas logowania się do sieci będę musiał okazać się dowodem osobistym czy jakimkolwiek dokumentem, zrezygnuję z netu i zacznę hodować gołębie pocztowe.

Połóż się wygodnie. Staraj się nie myśleć o niczym, a tym bardziej o stronach internetowych zabezpieczonych testami CAPTCHA. Rozumiem traumy związane z przejściami dla pieszych, znakami drogowymi, samochodami osobowymi i witrynami sklepowymi. Rozluźnij się. Zapomnij o e-dowodach. Wszystko będzie dobrze...

Alternatywy (co najmniej) 4(*)

„Nie bądź ku zagniewaniu prędki", jak rzecze Eklezjastes vel Kohelet w swojej mądrej księdze. Wiedz, że zgadzam się z Tobą i – co chyba ważniejsze – podzielam Twoją frustrację związaną z udowadnianiem, że się ~~nie jest wielbłądem~~ jest człowiekiem, a nie botem. Fakt, mechanizm weryfikacyjny, który opisujesz, ma z górą 20 lat i jest tyle przestarzały, co irytujący. Jakiś jednak być musi (powiem więcej: i niech nie będzie to e-dowód osobisty, ale o tym za chwilę). Mimo że jest bardzo niedoskonały, to jednak w znacznym stopniu chroni strony przed automatami – to raz. Dwa, że od lat pojawiają się podobne sposoby, które są łatwiejsze w obsłudze.

Nie wiem, czy pomnisz pomysł Microsoftu sprzed bodaj 12 lat – Assirę. Była to fajna CAPTCHA, tyle że na 12 kafelkach widniały zdjęcia kotków i piesków. Twoim zadaniem było wciskanie kwadracików, na których widniał mruczek, względnie burek. I tyle. Wsio. Proste jak budowa dzidy. Wiesz, jaka była skuteczność tej metody? Ze wstępnych badań wynikało, że 99,6 proc. osób poprawnie rozwiązywało ten test w czasie poniżej 30 s.

Kolejny odróżniacz człeka od machiny to do dziś stosowana reCAPTCHA. Superpomysł. Każdy, kto właził na zabezpieczoną tym mechanizmem stronę, miał za zadanie rozczytać fragmenty zeskanowanego tekstu, z odcyfrowaniem których nie był sobie w stanie dać rady OCR. Skutkiem ubocznym metody była łatwiejsza digitalizacja księgozbiorów; podczas pierwszego roku funkcjonowania użytkownicy reCAPTCHA przyczynili się do zamieszczenia w sieci ponad 17 000 książek.

Jeśli nie jesteś społecznikiem, to może spodoba Ci się taka NuCAPTCHA z animacją i ruchomymi napisami wyświetlającymi się w okienku? Twoim zadaniem jest rzucić okiem i wpisać te kilka liter, które są koloru czerwonego. Banał. Niestety, niemal nikt tego stosuje. A PlayThru? Mikrogierka, w której np. spośród drgających czy wędrujących w oknie sprawdzianu przedmiotów musisz wyhaczyć te, które zwykle przechowuje się w lodówce. I, last but not least, noCAPTCHA, w której wystarczy, że zaznaczysz przycisk wyboru „I am not a robot", tym samym koncertowo i w ułamku sekundy zdając odwrócony test Turinga.

Prywatność über alles

Czy to jest aż tak uciążliwe, że chcesz sięgać po największy kaliber w postaci stosowania absurdalnego wręcz typu poświadczeń? Mało Ci ustawicznego śledzenia i podsłuchiwania przez Amazona, Apple'a, Facebooka czy Google'a? Czy wchodząc do warzywniaka, mówisz: „dzień dobry; nazywam się Grzegorz Karaś; urodziłem się wtedy i wtedy, tu i tu; numer dowodu taki a taki; niekarany"? Załadowanie e-dowodu wyposażonego w certyfikat podpisu osobistego jest co najmniej nierozsądne, a może nawet dyskryminujące. Cywilizowany świat idzie w kierunku poszerzenia swobód obywatelskich, a ty wzorem Kim Dzong Una chcesz ograniczyć jedno z podstawowych praw Homo Internetusa. Spójrz na Estonię, która w konstytucji uznała prawo dostępu do sieciuni!

Zupełnie inną, ale nie mniej ważną kwestią jest możliwość skompromitowania poświadczeń, za pośrednictwem których chcesz się logować do sieci. Nieuczciwie i nielegalnie zdobyte dane logowania (czyli właśnie Twój nowy, lśniący e-dowodzik, który sam podajesz mu jak na tacy) przestępca będzie mógł niecnie wykorzystać, wykupując kilkanaście chwilówek. Wystarczy do tego otwartoźródłowe narzędzie Mimikatz, które hakerom służy do zbierania i wykorzystywania poświadczeń w Windowsach.

Kultura, tylko kultura

Na nic zdadzą się obostrzenia, zakazy, filtry etc., jeśli w każdym z nas kindersztuba nie weźmie góry nad prostactwem i rozpasaniem. Najlepiej (i pewnie najtrudniej) zacząć walkę z fejkami i hejtem od samego siebie. Omijać i nie partycypować. Edukować swe latorośle. Zawsze pamiętać, że – jak naucza Eklezjastes – „w wielomówstwie głupstwo się najdzie". Jeśli zapomnimy, logowanie do usług sieciowych za pomocą e-dowodów czy innych identyfikatorów pójdzie jak krew w piach. |CDA|

Najlepiej zacząć walkę z fejkami i hejtem od samego siebie.

(*) Znam definicję alternatywy, ale uzus dopuszcza już kilka alternatyw w sensie możliwości.

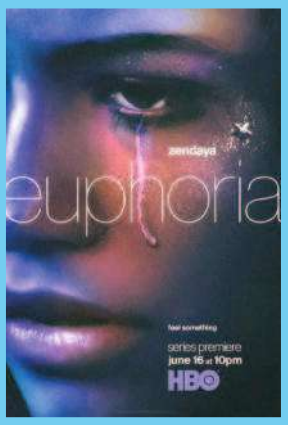
MAGAZYN

SERIAL

„THE BOYS"

W ciągu ostatniego roku w kinach i na małych ekranach mogliśmy obejrzeć kilkanaście superbohaterskich produkcji. W miażdżącej większości herosi są w nich przedstawiani jako postacie niemal jednoznacznie pozytywne. Gdzieś czasem wtrąci się błędy młodości czy problem alkoholowy, bo nic tak nie pozwala nam identyfikować się z superbohaterami jak ich ludzkie cechy... ale motywy te pojawiają się właśnie dlatego, że na tej identyfikacji, na zżywaniu się z nimi, opiera się cały superprzemysł. Powiewem świeżości było „Watchmen", w którym niejednokrotnie po negatywnych cechach superbohaterów nie stawiano żadnego „ale". W „The Boys" z kolei to w większości zwyczajni antagoniści, których patafiaństwo na ogół się objaśnia, ale nie usprawiedliwia. Zwiastuny serialu obiecują historię krwawego odwetu na egocentrycznych superdupkach i obietnica ta częściowo zostaje spełniona, choć wypada mi ostrzec, że to dopiero pierwszy sezon z co najmniej dwóch, i nie stanowi on zamkniętej całości w takim stopniu jak chociażby marvelowe seriale Netfliksa. Tak czy siak, warto zobaczyć już teraz chociażby dla świetnego Karla Urbana. ***[spikain]***

„EUFORIA"



Patrząc na zmęczoną istnieniem twarz narratorki opowieści, Rue, łatwo pomylić „Euphorię" z wysokobudżetowym komunikatem-przestrogą dla starszego pokolenia przed płodzeniem dzieci. Bohaterkę poznajemy niedługo po zetknięciu ze śmiercią po przedawkowaniu narkotyków, wciąż jednak nie spoczywającą w próbach odnajdywania „dwóch sekund nicości". Jej przyjaciele i znajomi szukają ostrych przygód w motelach; cierpią z powodu ujawnionych nagich zdjęć; odnajdują powołanie w BDSM-owych wideoczatach; hiperagresywnie walczą z własną seksualnością. W zasadzie powinno się to oglądać z trudem, przez palce, zwłaszcza że kamera nie przymyka obiektywu – tam, gdzie ma być brutalnie i dosłownie, tak właśnie jest. Niezwykłe jednak jest to, że spod całego tego korowodu przerysowanych postaci i wydarzeń w każdym kadrze przenika nić subtelności i miłości. Dobra, ważna rzecz. ***[enki]***

„DOM Z PAPIERU", SEZON 3

„La casa de papel", jak po hiszpańsku nazywa się „Dom z papieru", to jeden z dziwnych fenomenów ostatnich lat. Największy sukces produkcja osiągnęła, gdy zainteresował się nią międzynarodowy gigant streamingu i wypuścił na swoich serwerach w dwóch częściach. Mimo iż pierwotna forma serialu mogłaby stanowić zamkniętą całość, Netflix zdecydował się na kontynuowanie historii. I chyba mu się to opłaciło – trzeci sezon samodzielnie zdołał pobić rekord oglądalności w kategorii nieanglojęzycznych produkcji, przygody Profesora i spółki obejrzano w ponad 35 milionach gospodarstw domowych.

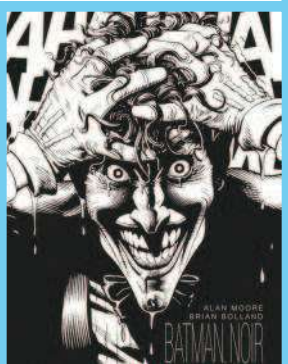
Od czasu napadu na mennicę minęły dwa lata. Dwadzieścia cztery miesiące wypełnione alkoholem, beztroską, seksem, imprezami i życiem u boku ukochanych. Tokio jednak ma dosyć ukrywania się na karaibskiej wysepce i pewnego dnia postanawia zasmakować wielkomiejskiego życia. Jej decyzja ma katastrofalne skutki – policji udaje się pojmać jej kochanka. Dziewczyna musi na nowo zebrać starą ekipę i z pomocą Profesora przeprowadzić napad tysiąclecia. Jednak tym razem nie wszystko pójdzie według planu...

Czy trzeci sezon wyróżnia się jakoś szczególnie na tle pozostałych dwóch? W żadnym wypadku. **To wciąż nieustanna, wartka akcja, która każe oglądać kolejny odcinek bez chwili wytchnienia.** Znowu prezentowane są nam ciekawe postacie, do których nieustannie czuje się sympatię (choć znalazłoby się kilku antybohaterów). Wreszcie: kreacja świata sprawia, że przymyka się oko na fabularne dziury. Ja dostałem to, czego oczekiwałem, i mam nadzieję, że czeka nas jeszcze kilka wizyt w świecie tej hiszpańskiej produkcji. *Viva el Profesor!* ***[Kaladin]***

KOMIKS

„BATMAN NOIR. ZABÓJCZY ŻART"

Seria „Noir" to coś więcej niż eleganckie wydanie (duży format, twarda oprawa, czarno-biała kolorystyka, bonusowe historyjki i szkice). **To batmański the best of.** Nagrodzony Eisnerem „Zabójczy żart" jest być może najlepszym jego utworem. Choć krótka, opowieść, w której Joker stara się udowodnić, że do szaleństwa może doprowadzić raptem jeden zły dzień, miała dla DC przełomowe znaczenie. Humanizowała ona postać żartownisia i odważnie flirtowała z turpizmem (sceny tortur i okaleczeń, BDSM-owe akcenty), w dodatku odważnie zaciągnęła fabularną zwrotnicę (Barbara Gordon na długi czas porzuciła pelerynę Batgirl, by w późniejszych zeszytach realizować się jako Wyrocznia). A choć sam Alan Moore się od niej odżegnuje, dla komiksu jako takiego stanowiła ważny rozdział. W latach 80. to właśnie „Zabójczy żart", na spółę z „Sandmanem" czy „V jak Vendetta", nadał powieściom graficznym mroczniejszy, „doroślejszy" ton, torując drogę „Kaznodziei" czy „Transmetropolitanowi". **[Papkin]**



„TRUPOSZE NIE UMIERAJĄ”

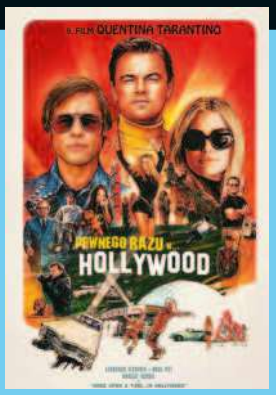
Targnęły mną dwa uczucia. Po obejrzeniu zwiastuna poczułem obawę, bo Jarmusch słynie z niespiesznego, nostalgicznego kina, które gryzie się z estetyką horroru klasy B. Gdy jednak w lansadach pobiegłem na seans – pojawiła się radość, bo specjalista od „Kawy i papierosów” nie zawodzi.

Gwiazdorskiej obsadzie (wielkouchy Adam Driver, tajemniczy Bill Murray, ikoniczna [dla niektórych] Chloë Sevigny, nieziemska Tilda Swinton, charakterystyczny Steve Buscemi, nadgryziony zębem czasu Iggy Pop i nieśmiertelny Tom Waits) wtórują rozważania, a w zasadzie konstatacje nad kondycją ludzkości. W mało zawoalowany sposób Jarmusch demaskuje nasz konsumpcjonizm i obnaża ślepe przywiązanie do materii.

W sennej amerykańskiej mieścinie para znudzonych glin (Driver i Murray) próbuje zrozumieć to, co się stało, i niemrawo dać odpór zagrożeniu. Powstali z martwych tłoczą się przed apteką czy knajpą, powtarzając niczym mantrę nazwy swoich ziemskich uzależnień: „Xanax”, „kawa”. Część truposzy kuśtyka z włączonymi smartfonami, zawodząc: „darmowe Wi-Fi”. Ślepi na nadchodzące niebezpieczeństwo mieszkańcy zdają się skupiać na rzeczach, które w tym apokaliptycznym momencie nie powinny już mieć znaczenia.

„Jarmusch nie musi już niczego udowadniać” – skonstatował Papkin, gdy wymienialiśmy nasze uwagi dotyczące odbioru najnowszego filmu reżysera „Nieustających wakacji”, „Nocy na Ziemi”, „Patersona” i wielu innych arcydzieł. Zgadzam się z moim interlokutorem w 100 procentach. Nawet jeśli estetyka zombie-dreszczowca i „trupia” konwencja wam nie leży, to spróbujcie odnaleźć w dziele przesłanie na temat upadku cywilizacji, a będziecie zadowoleni. *(Dodam, że Jarmusch bezbłędnie obnaża schematyczność horroru jako takiego – dop. Papkin).* ***[Chen Pi]***

„PEWNEGO RAZU W HOLLYWOOD”



To nie jest najlepszy film autora „Pulp fiction”. Jest przegadany, potrafi przynudzić, ale jednocześnie jest tak tarantinowski, że nie sposób „Pewnego razu... w Hollywood” nie uwielbiać. Trzeba przy tym zastrzec, że zachwyceni najbardziej będą ci, którzy za szczytowego Tarantino uważają „Jackie Brown”, bo to obraz chyba najbliższy mu stylistycznie. To film zupełnie inny niż „Django” czy „Kill Bill”. Choć główna oś fabularna kręcić się ma wokół sekty Charlesa Mansona i morderstwa dokonanego w posiadłości Romana Polańskiego w 1969 roku, to nawiązuje do tematu tak subtelnie, że wręcz niezauważalnie. Śmiem twierdzić, że widz, który poszedłby do kina bez wiedzy, o czym opowiadać chce artysta, po seansie pozostałby z uczuciem skonfundowania.

Finał przychodzi bowiem nagle i nie jest w niemal żaden sposób sygnalizowany. Co więcej, „Pewnego razu... w Hollywood” ogląda się jak trzy oddzielne opowieści – choć Rick Dalton (Leonardo Di Caprio) i Cliff Booth (Brad Pitt) dostają całkiem sporo wspólnego czasu ekranowego, to koniec końców obu bohaterów definiują oddzielne wątki. Historia Sharon Tate (Margot Robbie) rozgrywa się natomiast zupełnie obok, krzyżując się z pozo-stałymi dopiero na samym końcu.

Odbioru filmu wcale nie ułatwia nadbudowa kontekstów i odniesień. W pierwszych minutach dostajemy ich na tyle dużo (otwierająca scena to przegląd filmów Ricka Daltona – i przy okazji pastisz kina z okresu), że jest to wręcz przytłaczające. Ciągła zabawa konwencjami, montażem, ujęciami czy wreszcie popkulturą lat 60. i 70. sprawia, że momentami dziełko przypomina nie film fabularny, ale kolaż. Takie myślenie byłoby natomiast krzywdzące dla trójki pierwszoplanowych aktorów, którzy błyszczą za każdym razem, gdy pojawiają się na ekranie.

Nie potrafię jednak pozbyć się wrażenia, że pierwsze skrzypce gra (i grać miał) świat przedstawiony. Kunszt aktorski, świetne dialogi swoją drogą – ale to właśnie niespieszna, przegadana narracja i duszny klimat Hollywood Hills sprawiają, że każdą scenę po prostu się chłonie. I dla tego uczucia bardzo chętnie wybiorę się na seans raz jeszcze. ***[Ninho]***

„PLAŻOWY HAJ”

Znacie reżysera i scenarzystę Harmony'ego Korine'a? Skejt, przedstawiciel nowojorskiej bohemy, autor pierwszej amerykańskiej produkcji, która powstała zgodnie z zasadami manifestu Dogma 95, filmowy wunderkind. Mając 19 lat, napisał scenariusz do „Dzieciaków” (Kids), kilka lat później nakręcił bardzo kontrowersyjny paradokument „Skrawki” (Gummo), w którym seks z osobą z zespołem Downa przeplata się z wąchaniem kleju, a prostytucja nieletnich ze stepowaniem.

W „Plażowym haju” jest łagodniej. (Wtrącę tylko, że gdybyście mieli wątpliwości co do tłumaczenia tytułu, to oryginał brzmi: „The Beach Bum”.) Dużo łagodniej. Przy czym gorzała leje się strumieniami, kręci się sporo prostytutek i pali się skręty grubości cygar. Tak właśnie wygląda modus vivendi Moondoga – głównego bohatera, w którego wciela się Matthew McConaughey (oskarowa kreacja w „Witaj w klubie”). Koncertowo zagrana rola poety utracjusza, który – będąc na permanentnym cyku lub kacu – prowadzi mocno rozrywkowe życie na plażach Florydy, błyszcząc w barach i klubach nocnych uciech.

Niech was nie zwiedzie epatowanie hedonizmem – to tylko słodki lukier oblewający wytrawne przesłanie filmu. Nie oczekujcie też mrożących krew w żyłach i ścinających białko w moczu zwrotów akcji – to nie ta bajka. Jeśli jednak kochacie niszowe kino, polujcie na ten film. Dosłownie, z jego dystrybucji zrezygnowano bowiem w naszych kinach. Ratunkiem mogą być projekcje specjalne, DKF-y (czy ktoś pamięta, co to znaczy?). Nie będziecie zawiedzeni. ***[Chen Pi]***

„TOY STORY 4”

Choć czwarta część tej samej baśni brzmi jak twórczy kanibalizm – zwłaszcza w przypadku sypiącego świetnymi pomysłami z rękawa Pixara – ostatecznie cieszę się, że „Toy Story 4” jednak powstało. **To godne (najprawdopodobniej) pożegnanie Chudego, Buzza i spółki z dużym ekranem.** W odróżnieniu od odpadającej ręki pastereczki, film nie sprawia wrażenia posklejanego grubą, szarą taśmą.

Od zawsze ceniłem cykl za to, że nigdy nie było w nim dwóch identycznych bohaterów. Każda zabawka ma nie tylko charakterystyczny wygląd, ale też dopasowaną do niego psychologię. Pixar przez lata nie zatracił zdolności ich kreowania – dokooptowane w „czwórce” zabawki takie jak Druh Wybuch, Gabby Gabby, Sztuciek czy nieme pacynki (całkiem przerażające) już po paru scenach sprawiają wrażenie starych znajomych.

Na dalszy plan zeszły za to dzieci. Niby Andy oddaje zabawki młodszej siostrze Bonnie, która zabiera Chudemu odznakę i przypina ją Jessie, ale takie wątki szybko się rozmywają. Napędzająca film intryga to tym razem „porachunki” między zabawkami – choć Pixar w zręczny sposób unieważnia po jakimś czasie podział na dobrych i złych (oba przymiotniki zastąpiono określeniami „szczęśliwe” i „porzucone”). Scenarzyści sprawili, że nawet podła Gabby Gabby staje się z czasem zaskakująco ludzka. Podczas przygody na wakacjach w wesołym miasteczku dzieje się dużo – porwania, spotkania, rozstania. Pastereczka i Chudy próbują coś sobie powiedzieć. Buzz rozważa, czym jest sumienie... Pixar w typowy dla siebie lekki sposób opowiada o problemach takich jak samotność czy poczucie spełnienia.

Być może nie jest to tematyka szczególnie oryginalna. Być może w końcówce nieco zatracono rozsądek i tylko jakaś dziwna magia sprawia, że ludzie nie widzą, co wyczyniają bohaterowie w wesołym miasteczku – a zakaz ujawniania dzieciom swojej świadomości zawsze był dla zabawek priorytetem. Niektóre postacie dostały za mało czasu ekranowego. Ale to wciąż **najlepsze Toy Story, jakie powstało**. ***[Otton]***

„SZYBCY I WŚCIEKLI: HOBBS I SHAW”

Cykl „Szybcy i wściekli” można lubić i miło spędzić przy nim czas, można też traktować go z rezerwą i pukać się w czoło na widok kanonad niedorzeczności, jakie serwują nam twórcy. Należę do tej pierwszej grupy – nie przeszkadzają mi głupotki i łamanie praw fizyki. Dlatego też z radością przyjąłem pomysł historii skupiającej się wokół Mięśniaka Hobbsa (w tej roli Dwayne Johnson) oraz Czachy Shawa (Jason Statham). Panowie dobrze ze sobą współgrali w dwóch ostatnich filmach sagi, a dorzućmy do tego Idrisa Elbę, Ryana Reynoldsa oraz Vanessę Kirby i mamy przepis na wakacyjny hit.

Fabuła filmu jest zupełnie nieważna i służy jedynie przemieszczaniu postaci po całej planecie. Ot, mamy jakiegoś strasznego wirusa, gdzieś tam majaczy zła organizacja... Ale cóż to, od pięciu minut nie było strzelaniny?! PIF, PAF, ŁUBUDUBU, WYBUCHY! **To, co naprawdę napędza tę produkcję, to dynamika pomiędzy głównymi bohaterami.** Panowie wręcz się nie znoszą i nie omieszkują tego sobie okazywać przy każdej okazji. Nie można tego duetu nie polubić. Z drugiej strony mamy Idrisa Elbę, który jako „czarny Superman” (jak sam się określa) jest chyba najgorszym i najbardziej płaskim szwarccharakterem od czasu Nuclear Mana z „Superman IV”. Nie dość, że nie potrafi ukończyć żadnego zleconego mu zadania, to jeszcze przy każdej okazji sypie banałami o wyższości technologii nad człowiekiem.

„Hobbs i Shaw” **to seans dla osób, które potrzebują relaksu po ciężkim tygodniu w pracy**. Jeśli więc potrafisz wyłączyć krytyczne myślenie na jakieś dwie godziny i po prostu wchłaniać tę niedorzeczną ilość akcji wylewającą się z ekranu, to przypadniecie sobie z Czachą i Mięśniakiem do gustu. ***[Kaladin]***

„KRÓL LEW”

Kolejny realistyczny remake, którym Disney chce zrobić dobrze sentymentom fanów klasycznych animacji. Jeśli z kolei wy chcecie zrobić dobrze swoim doznaniom z seansu, uciszcie wspomnienia i wybierzcie się na niego ze świeżą głową. Odbierzecie film dużo lepiej takim, jakim jest, niż tęskniąc za wszystkim, co przepadło.

Nowy „Król Lew” nie zawiera bowiem wielu akcentów typowych dla pierwowzoru. Silnie zbudowany realizm, na który się tu zdecydowano, nie pozwolił na bajkowe barwy ani na zbyt ludzką mimikę zwierzaków. Psychofani wersji animowanej doszukają się rozbieżności w scenariuszu, a nawet w tekstach piosenek. Jeśli więc chcecie iść do kina z zamiarem marudzenia, znajdziecie powody bez problemu.

Ale... czy nie lepiej zachwycić się fantastyczną oprawą i animacją, nieosiągalną dla twórców pierwowzoru? Po co przeszkadzać sobie w chłonięciu opowieści, która mimo upływu czasu nie straciła nic ze swojej magii? Uśpijcie wspomnienia, obudźcie wewnętrzne dziecko. Nie biadolcie, oglądajcie. Umarł król lew, niech żyje król lew! ***[Adzior]***

KSIĄŻKA

„KARPIE BIJEM”, ANDRZEJ PILIPIUK

Lektura to lekka, miejscami prostacka, wulgarna i śmierdząca obornikiem. Jest w tym jednak urok, choć Pilipiuk Ameryki tu nie odkrywa (dowcip ten docenicie po lekturze). Książka jest zbiorem opowiadań, które rzucają Wędrowyczem przez dziesięciolecia, alternatywne wymiary, a niekiedy również i przez werandę wiejskiej chaty, gdzie mieszka ten stary bimbrownik, kłusownik i egzorcysta amator. To nietuzinkowa postać: jakby połączenie najpaskudniejszych cech Kargula, Wiedźmina i Gargamela. Konserwacja pierwszej jakości samogonem sprawiła, że główny bohater równie sprawnie pacyfikuje tytułowe karpie, hitlerowców, jak i agroturystyczny biznes znienawidzonego rodu Bardaków. Poznamy tu historię jego żony i przepis na stek z jednorożca. Do absurdalnego kompletu brakuje chyba jedynie łodzi podwodnej i rozważań na temat kopalnego keczupu. „Karpie bijem” to takie forrestgumpowskie pudełko czekoladek – nigdy nie wiadomo, co się trafi. Ale jedno jest pewne: parę razy się uśmiejecie. ***[Krigore]***

IKONY NIGHT CITY

SABURO ARASAKA

Macha cyberkataną : **DaeL**

Czasem trzeba się cofnąć, by móc ruszyć naprzód. A podniesienie się z ruin i zbudowanie imperium na miarę cyberpunkowej przyszłości wymaga spojrzenia w feudalną przeszłość.

W ostatnich dniach II wojny światowej 26-letni Saburo Arasaka, syn zamożnego japońskiego przemysłowca, był o krok od popełnienia samobójstwa. Jako pilot służący w Cesarskiej Marynarce Wojennej wsławił się wieloma zwycięstwami w podniebnych pojedynkach, ale zapłacił też cenę za swą brawurę. Trafiony podczas walk nad Guadalcanal, wrócił do ojczyzny bez lewego oka i z poważnie uszkodzonym ramieniem. Nie mógł dłużej latać i stał się obciążeniem dla rodziny. Dla wojowniczego Japończyka, wychowanego w konserwatywnej, samurajskiej tradycji, niepełnosprawność była hańbiąca. Błąd, jakim było przeżycie starć nad Guadalcanal, **chciał on naprawić przez seppuku, rytualne samobójstwo**.

A jednak wydarzyło się coś, co sprowadziło go z tej destrukcyjnej drogi. 15 sierpnia 1945 roku, Saburo Arasaka wysłuchał radiowego orędzia cesarza Hirohito, w którym zasiadający na Chryzantemowym Tronie monarcha ogłosił kapitulację Japonii. Młody pilot zrozumiał, że nie jest jedynym, który cierpi. Rany ojczyzny wydawały się jeszcze głębsze od ran Arasaki, lecz nie były śmiertelne. Wszystko można było jeszcze odwrócić. Potrzebna była tylko żelazna determinacja, by wprowadzić odpowiednie zmiany. A także umiejętność dostrzeżenia, że okazja na odbicie może dostarczyć wielki biznes.

Powrót feudalizmu

Tuż po wojnie, Saburo oddał się gruntownym studiom, zgłębiając tajniki ekonomii oraz zarządzania, ale również poznając historię Kraju Kwitnącej Wiśni. Pomimo swej niepełnosprawności okazał się godnym i szanowanym następcą swego ojca, przejmując w 1960 roku prowadzenie rodzinnej firmy. Objęcie przez Saburo pozycji prezesa Arasaki oznaczało gruntowne zmiany. Firma dokonała ekspansji na dwa nowe sektory. Oprócz przemysłu zajmowała się teraz również bankowością oraz bezpieczeństwem korporacyjnym. Gdy XX wiek dobiegał końca, te trzy filary zaczęły się wzajemnie uzupełniać, tworząc kompleksową ofertę dla innych podmiotów gospodarczych. Wszystko zgodnie z wizją Saburo, który czerpał z historycznych przykładów, widząc siebie nie tyle w roli przemysłowca, co sioguna, który poprzez sieć feudalnych powiązań steruje losami całego państwa.

Aby osiągnąć ten cel, biznesmen zadbał o korporacyjny wywiad, zbierający informacje na temat każdego, kto współpracował z jego firmą. Interesowały go zarówno szczegóły wewnętrznej organizacji, jak i informacje wrażliwe – takie jak historie skandali obyczajowych czy sekrety malwersacji podatkowych. Arasaka nigdy nie wykorzystał tych brudów dla wyłudzenia pieniędzy czy pogrążenia danej firmy. Przeciwnie, posiadając haki, skłaniał swych partnerów do głębszej współpracy. Z każdym rokiem jego relacje z kontrahentami coraz mniej przypominały kapitalistyczne zależności, a coraz bardziej: stosunki feudalne. Robienie interesów z japońską korporacją oznaczało wejście w orbitę jej wpływów, złożenie hołdu lennego. Arasaka dostarczała towarów, obsługiwała potrzeby bankowe, zapewniała bezpieczeństwo, a nawet pomagała w nielegalnej działalności. Ale w zamian kontrolowała inne firmy, tak jak średniowieczny daymio kontrolował swych wasali.

Siogunat Arasaki

Mimo postępujących lat Saburo Arasaka utrzymywał kontrolę nad swoją firmą, będąc jej największym udziałowcem. W XXI wieku, dzięki cybernetycznym implantom, odzyskał pełną sprawność wzroku i zastąpił uszkodzoną rękę implantem. W 2020 roku, w wieku 101 lat, nadal pociągał za wszystkie sznurki swego imperium. A Arasaka zatrudniała wówczas ponad milion ludzi, w tym 100 tysięcy żołnierzy i 5 tysięcy wyspecjalizowanych w mokrej robocie agentów. Dysponowała też ciężkim sprzętem – setkami pojazdów szturmowych AV-4 i samolotów wielozadaniowych Osprey II. Firma miała swoje biura i ekspozytury na każdym kontynencie i w niemal każdym kraju, a dzięki cichej współpracy z Koreą Północną posiadała nawet własny arsenał jądrowy. Nazywano ją – bez cienia ironii – Siogunatem Arasaki.

OSTATNI SIOGUN NIGHT CITY MOŻE STAĆ SIĘ IDOLEM V.

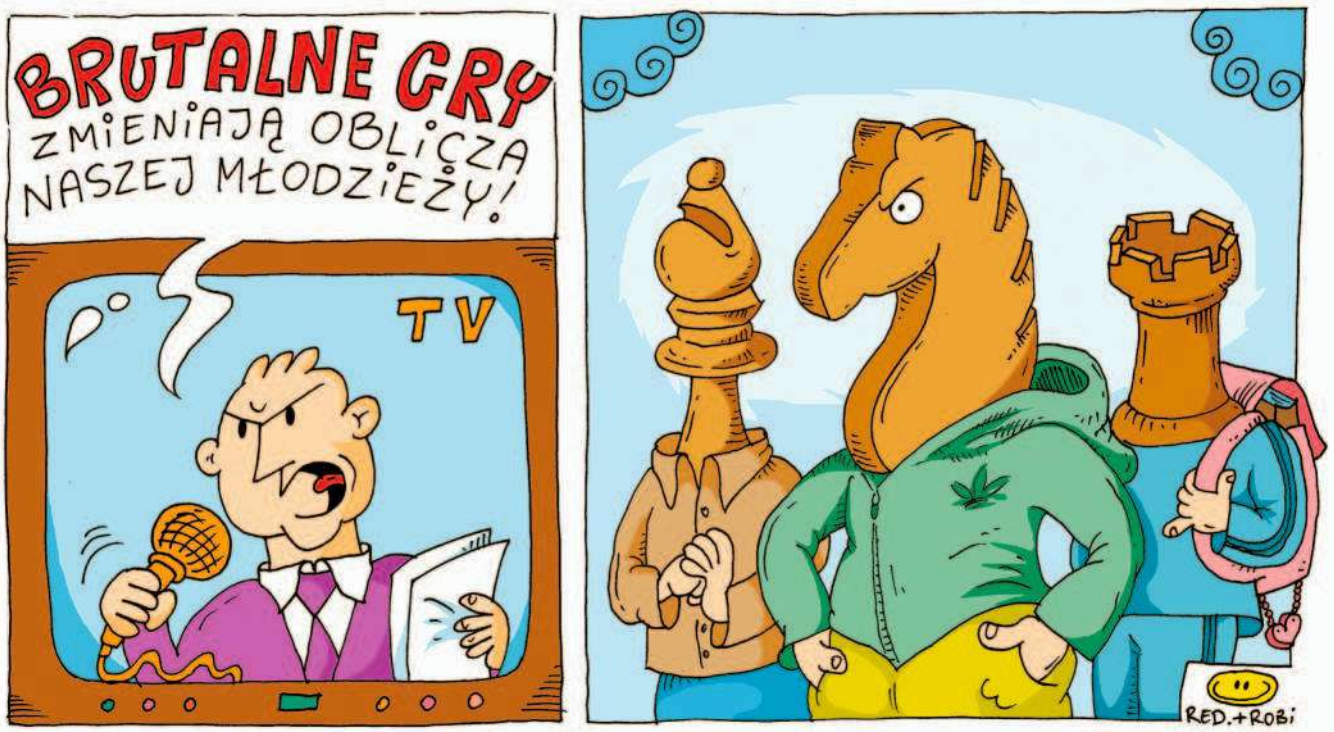
Tyle że przerost ambicji w końcu może doprowadzić do klęski. Firma poniosła ogromne straty w IV Wojnie Korporacyjnej, zakończonej detonacją ładunku jądrowego w jej siedzibie w Night City. Dalsze losy samego Saburo Arasaki nie są jasne, ze względu na niekanoniczność źródeł. Według jednej z wersji historii biznesmen miał zostać zabity przez Japońskie Siły Samoobrony po tym, gdy w odwecie za atak na Night City planował uruchomienie własnych ładunków nuklearnych.

Obok cybernetycznego oka i protezy ręki, Saburo Arasaka ma także implanty poprawiające funkcjonowanie pamięci.

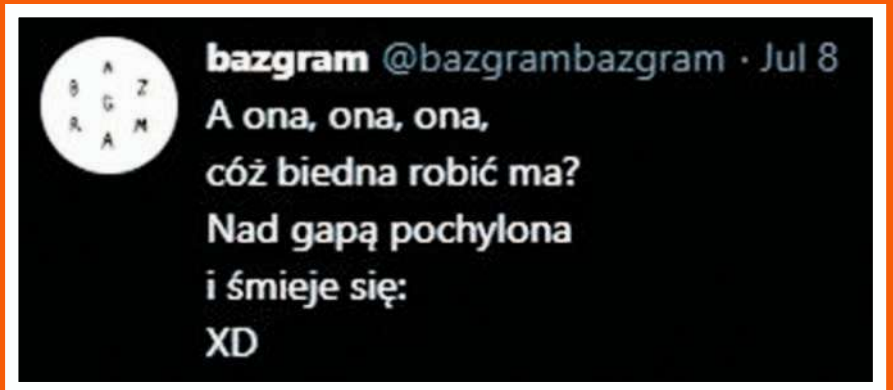
Ale nawet jeśli Saburo Arasaka nie dożył do roku 2077, to jego spuścizna odegra w grze ogromną rolę. Megakorporacja Arasaka pozostaje jedną z najpotężniejszych sił działających w futurystycznej metropolii. **A sam cyberpunkowy siogun jest – obok Johnny'ego Silverhanda i Morgana Blackhanda – jedną z trzech postaci, którą możemy uczynić młodzieńczym idolem protagonisty Cyberpunka 2077 – V.** Pytanie brzmi: czy gracz zdoła dorównać bezwzględnością i determinacją legendarnemu Japończykowi? |CDA|

NA LUZIE

naluzie@cdaction.pl



WYSZPERANE



źródło: twitter.com/bazgrambazgram

Netflix: Błagaliście, a my dostarczyliśmy. Pierwsza fotka Płotki!
Xbox: Gdzie jest broda?
Netflix: Och, musiałem zostawić ją w domu, RAZEM
Z CHOLERNYMI KSIĄŻKAMI

NOTŁATKI, CZYLI AUTENTYCZNE WYCINKI Z GROWYCH PATCH NOTESÓW

- Efekty środków chemicznych są teraz zależne od wielkości ciała. Więc słonie potrzebują dużo piwa, żeby się napruć, a wiewiórki niekoniecznie.
- Poprawiono błąd, który sprawiał, że stworzenia wystraszone przez drapieżnika już nigdy nie robiły kupy.
- Simowie trzymający w rękach niemowlęta nie będą już jeździć na rowerze.
- Usta rolników przestały się rozciągać.
- Indyki przestały odbijać się od powierzchni wody.
- Żuchwa aptekarza nie jest już odłączona od twarzy.
- Gracze nie mogą już popełnić samobójstwa, siedząc w samochodzikach w lunaparku.
- Wampiry nie mogą już zrzucać winy za swoje zbrodnie na dzieci.
- Ciężarne Simki nie mogą uczestniczyć w bójkach.
- Koty-zombie nie mogą już adoptować krasnoludów.

Reakcja Macaulaya Culkina na informację o reboocie „Kevina samego w domu":

Tak w rzeczywistości wyglądałaby zaktualizowana wersja „Kevina samego w domu".

Alexa (asystent głosowy Amazona) zaczęła nazywać właściciela „gnojem" po tym, jak anulował swoją subskrypcję Amazon Prime.

Papkin: Czy można być „adwokatem tezy"?
Wszyscy: Raczej nie.
Papkin: A ja jestem adwokatem tezy, że można.

✦✦✦

Papkin: spk, czy my naprawdę chcemy wydrukować w CD-Action słowo „s*******stwo"?
spk: Nie, liczyłem, że ktoś zauważy i podmienimy. Zamień na „patafiaństwo".

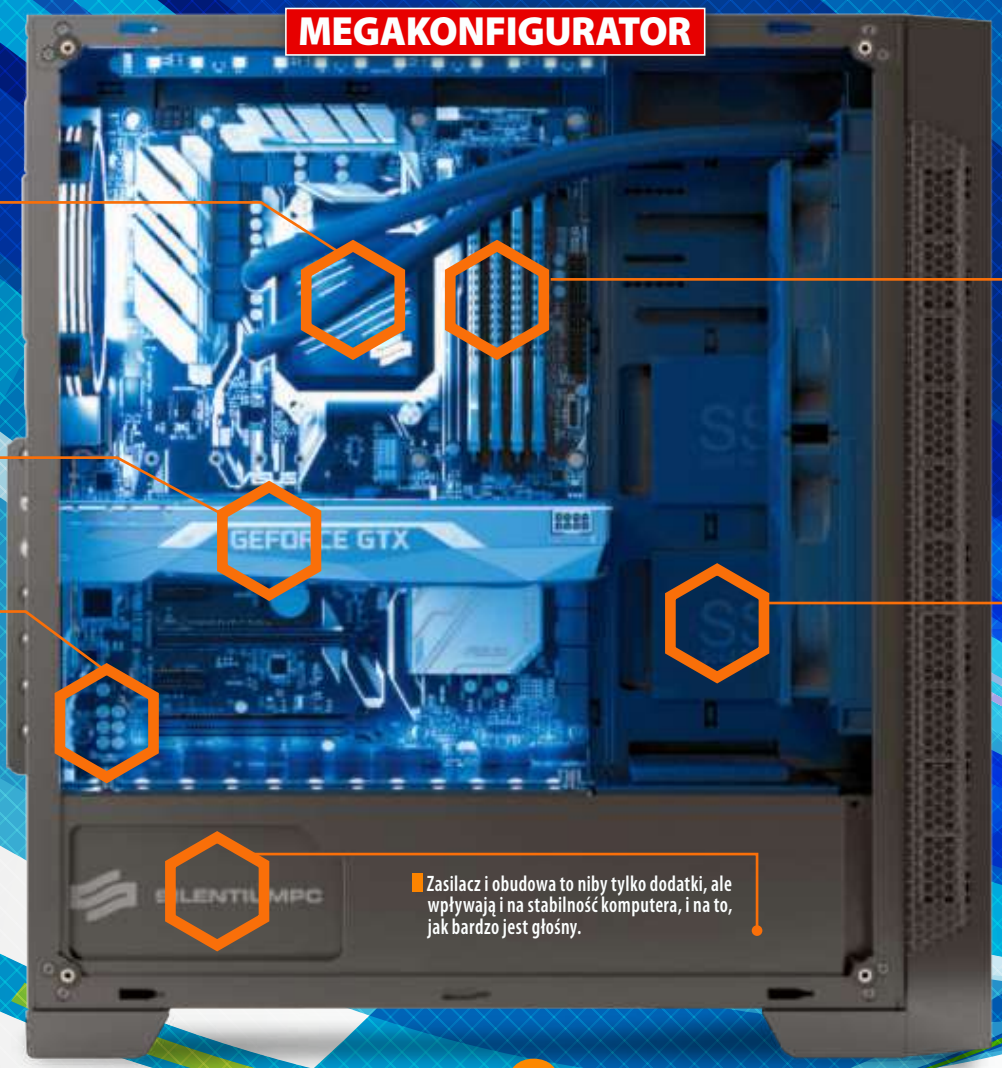
(30 minut później)

Papkin: spk, czy słowo „dz**ka" przejdzie w CD-Action?
spk: Nie.
Krigore: Strasznie dużo wulgaryzmów ostatnio.
Papkin: No, i wszystkie akurat w Magazynie „Kulturalnym".

✦✦✦

spikain: Mi Band 4 naprawdę nazywa się Mi SMART Band 4?
Krigore: Taki zapis funkcjonuje w Sieci. Ale samo „Mi Band 4" też.
spikain: Na polskiej stronie jest bez „Smart", wszyscy znają pod nazwą bez „Smart"... więc zostawiam bez „Smart". Xiaomi Mi Band 4.
Bastian: Mimbland.

MEGAKONFIGURATOR



CPU to serce komputera i ma bardzo duży wpływ na płynność gier.

GPU jest dla graczy co najmniej równie ważne co CPU. A im większy monitor, tym bardziej.

Droższe płyty główne mają między innymi lepszą kartę dźwiękową.

Dla graczy 8 GB RAM-u to rozsądne minimum, ale 32 GB przyda się po premierze nowych konsol.

SSD na system i HDD na dane to optymalne połączenie.

Zasilacz i obudowa to niby tylko dodatki, ale wpływają i na stabilność komputera, i na to, jak bardzo jest głośny.

Kupujemy peceta

Dobiera: **Aleksander „Allor" Olszewki**

Siódmy lipca 2019 zapisał się w historii jako dzień, w którym AMD zakończyło lata dominacji Intela na rynku procesorów dla graczy. A że przy okazji pokazano także nowe Radeony RX serii 5000, wcześniejsze rady dotyczące kupna desktopa są już nieaktualne. Ale bez obaw, mamy nowe.

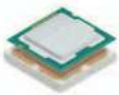
Zanim przejdziemy dalej, słowo o doborze komponentów. Generalnie rzecz biorąc, obecnie nie spotyka się już modeli tak złych, że trzeba się od nich trzymać z daleka – w każdym razie za wyjątkiem obudów i zasilaczy. Dlatego jeśli np. będziesz chciał podmienić polecaną przez nas płytę główną czy kartę graficzną na inną, nie krępuj się, powinno być dobrze. W każdym razie o ile dana płyta główna będzie zgodna z wybranym przez ciebie procesorem, a do tego zmieści się w wybranej obudowie.

Jeśli nie czujesz się z takim kombinowaniem komfortowo, zamów wszystkie części w jednej firmie i wybierz opcję złożenia wszystkiego w całość. To może o kilkadziesiąt złotych zwiększyć cenę, ale dostaniesz maszynę przetestowaną i gotową do pracy (lub

Zdjęcia: Pixel (1)

instalacji systemu – patrz: ramka). Choć... ze względu na kurierów nawet jeśli kupujesz wszystko online, warto umówić się na odbiór osobisty. I przy odbiorze sprawdzić, czy maszyna się włącza. Dzięki temu w razie ewentualnych problemów reklamacja będzie dużo prostsza i zostanie zakończona szybciej, niż gdy zgłosisz ją później, już z własnego domu.

To tyle tytułem wstępu, pora na przedstawienie komponentów, na które trzeba zwracać uwagę przy kupnie komputera do grania.



Procesor

To w głównej mierze od niego zależy także, jak długo będzie trwała edycja fotografii, tworzenie grafiki 3D lub eksport wideo. Razem z kartą graficzną ma również decydujący wpływ na wydajność w grach. (Jeśli jednak chodzi o to, jak szybko komputer reaguje na polecenia, znacznie ważniejszy jest dysk SSD).

Jaki model wybrać? Jeśli cena nie ma znaczenia, a do tego jesteś zapalonym graczem, najlepszy będzie **Intel Core i7-9700K**, który ma na pokładzie osiem fizycznych rdzeni (bez możliwości wykonywania dwóch wątków naraz). Charakteryzuje się wysokim taktowaniem, świetną wydajnością jednowątkową i ma spory potencjał OC, co czyni go po prostu najlepszym, bijąc nie tylko dowolne Ryzeny, lecz także droższego Core i9. W nieco niższej cenie można mieć najnowszego **Ryzena 7 3700X**, mającego na pokładzie 8 rdzeni, ale potrafiących wykonywać po dwa wątki naraz, dwukrotnie więcej niż Core i7-9700K. Układ AMD będzie wprawdzie trochę wolniejszy w grach, do tego w zasadzie się nie podkręca, ale za to w programach potrafi przeganiać nawet Core i9! Co ważne, w zestawie z nim dostajemy także dobre chłodzenie, którego nie będziesz musiał wymieniać na inne. Wszystko to sprawia, że jeśli nie chcesz inwestować w najwydajniejsze karty graficzne, **Ryzen 7 3700X to obecnie najsensowniejsza propozycja dla wymagających**, niezależnie od tego, czy bierzemy pod uwagę gry, czy programy.

Jeśli chodzi o procesory kosztujące około 1000 złotych, do wyboru jest albo niedoścignięty do niedawna **Intel Core i5-9600K** (6 rdzeni, 6 wątków), albo najnowszy **Ryzen 5 3600** o konfiguracji 6R/12W. Układ AMD jest nieco tańszy, do tego w zestawie otrzymujemy bardzo dobre chłodzenie (lepsze i tak nie ma sensu, bo ten procesor praktycznie się nie podkręca). Jeśli zależy ci nie tylko na liczbie fps-ów, lecz także na wydajności w programach użytkowych, Ryzen o wydajności na poziomie Core i7-8700K jest i tańszy, i szybszy. W grach Core i5-9600K nadrabia zaległości, ale dopiero po OC można z czystym sumieniem mówić, że jest wydajniejszy. A to oznacza, że do listy zakupów trzeba w przypadku Intela dopisać nie tylko dobre chłodzenie (standardowo nie dostajemy coolera), ale także dość drogą płytę główną z chipsetem Z370 lub Z390. Ryzen 5 3600 będzie natomiast równie wydajny też na tanich płytach.

Półka niżej to modele **Intel Core i5-9400F** (około 700 zł, 6R/6W) oraz należący do poprzedniej generacji **Ryzen 5 2600** (6R/12W) za niecałe 600 zł. Jeśli najważniejsza jest wydajność w grach, nie ma się nad czym zastanawiać – dopóki na rynku nie pojawią się tanie Ryzeny serii 3000, Intel będzie w większości wypadków zauważalnie (o kilkanaście procent) lepszy – oczywiście o ile wąskim gardłem nie będzie karta graficzna.

Warto przy tym pamiętać, że **ten model Core i5 się nie podkręca**, więc nie potrzebuje ani drogiego chłodzenia, ani kosztownej płyty głównej. W programach poprzednia generacja CPU AMD sprawuje się lepiej, ale sam musisz sobie odpowiedzieć na pytanie, co jest dla ciebie ważniejsze.

Jeśli na procesor chcesz wydać **poniżej 400 złotych**, do wyboru jest albo **Core i3-9100F** (około 380 zł, 4R/4W), albo **Ryzen 3 1200** (około 240 zł, 4W/4R), albo AMD Ryzen 3 1300X (około 390 zł, 4W/4R). Z tej trójki najszybszy będzie Intel, praktycznie we wszystkich zastosowaniach. Do tego nie ma OC, więc zadowala się tanimi chłodzeniem i płytą główną. Ryzen 3 1300X jest mało opłacalny, ale jeśli kupisz dość dobrą płytę główną, w przyszłości bez problemu wymienisz go na normalnego, pozbawionego grafiki Ryzena serii 3000. Bo układy serii Ryzen 3000 z literą G na końcu to tak naprawdę Ryzeny 2000, znacznie wolniejsze niż modele bez G! Tańszy Ryzen 3 1200 ma dwa fizyczne rdzenie mniej i niższe taktowanie, ale jest zauważalnie tańszy, a pasuje do tych samych płyt głównych.

W najtańszych desktopach do wyboru jest natomiast albo **Ryzen 3 2200G** (około 360 zł, 4R/4W), albo **Athlon 200GE** (około 200 zł, 2R/4W). Oba mają wbudowany układ GPU, który pozwoli oszczędzić na karcie graficznej, ale trzeba sobie zdawać sprawę z faktu, że nawet najtańsza karta graficzna GeForce lub Radeon dramatycznie zwiększy liczbę fps-ów. Warto też w tym miejscu zaznaczyć, że procesory te należy sparować z płytą główną, która ma wyjścia wideo.

Karta graficzna

Tak jak w przypadku procesorów, producentów jest dwóch, tyle że w miejsce Intela mamy Nvidię, której układy są znacznie popularniejsze niż GPU od AMD. Sytuacja się

WYBÓR SYSTEMU

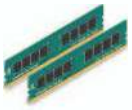
Jeśli zależy ci na bezproblemowym graniu, jedynym wyjściem jest Windows 10 w wersji 64-bitowej (Windows 7 za około pół roku nie będzie miał już żadnego wsparcia, Windows 8 już nie ma, a granie w na Linuksie to nadal proszenie się o kłopoty). Do wyboru są obecnie dwie wersje Dziesiątki: Home i Pro. Różnią się funkcjami, które w warunkach domowych za dużego znaczenia nie mają – poza dwoma. Professional pozwala bowiem na używanie szyfrowania dysków (BitLocker), co jest bardzo sensowną opcją, jeśli zależy ci na bezpieczeństwie. Fakt, to laptopy, a nie desktopy są bardziej zagrożone niechcianą zmianą właściciela, ale jeśli masz na swoim pececie cokolwiek, czego nie chciałbyś upublicznić, rezygnacja z szyfrowania to bardzo zły pomysł. Samo hasło systemowe w praktyce przed niczym nie chroni, a darmowe alternatywy (np. Veracrypt) są nie tylko nieco mniej bezpieczne, ale także znacznie spowalniają komputer, zwłaszcza jeśli korzystasz z SSD-ka, i sprawiają, że poważniejsze aktualizacje systemu mogą okazać się niemożliwe. Dodatkowo Windows 10 w wersji Professional pozwala na bezproblemowe wyłączenie na pewien czas automatycznych aktualizacji systemu. Fakt, ostatnio jest z tym nie najgorzej nawet w przypadku Home, ale jeśli chcesz się mniej frustrować, warto kupić Pro.

Gdzie i kiedy kupić system? Najwygodniej razem z komputerem, dzięki czemu odbierzesz go ze sklepu gotowego do pracy. To jednak drogi sposób, bo Home kosztuje ponad 450 zł, a Pro – ponad 600 zł. Jeśli nie masz awersji do linii komend i instrukcji, lepiej kupić system na Allegro. Ceny wersji Pro zaczynają się od 10 złotych. I tak, w świetle Unii Europejskiej taki system jest jak najbardziej legalny! Microsoft nie ułatwia jednak życia oszczędzającym, dlatego wraz z takim tanim, bardzo często używanym już wcześniej kluczem, powinieneś dostać dokładną instrukcję aktywacji. I musisz się jej ściśle trzymać, nawet jeśli jakiś krok wydaje się głupi lub niepotrzebny. Co ważne, sam system ściągasz przez internet bezpośrednio od Microsoftu, nieco problematyczna jest jedynie jego aktywacja. Ważne: unikaj jak ognia okazji, w których dostaniesz płytę lub obraz instalacyjny od sprzedającego, lub też będziesz musiał do aktywacji uruchomić jakiś program. Ryzyko, że będzie to wersja nielegalna, z wirusami, jest ogromna!

Pecet za 1300 czy 13 000 zł? Opisujemy i tanie, i drogie.

jednak powoli zmienia, bo najnowsze Radeony RX serii 5000 w końcu mogą nawiązać walkę z RTX-ami 2070. GeForce RTX 2080 i 2080 Ti nadal ma jednak najwyższą wydajność. Potem mamy Radeony RX 5700 i 5700 XT, którym odpowiadają odświeżone RTX-y 2060 i 2070 (czyli z dopiskiem Super). Zwykły RTX 2070 znika ze sprzedaży, ale **RTX 2060 Super** jest praktycznie równie szybki, nie ma więc czego żałować. Starszy RTX 2060 pozostaje jednak w sprzedaży (za około 1500 zł), ale że ma 6 GB pamięci, a szybsze RTX 2060 Super (około 1900 zł) oraz RX 5700 (około 1700 zł) po 8 GB, nie jest już tak atrakcyjny, zwłaszcza jeśli chcesz grać w rozdzielczości większej niż Full HD.

Kolejna półka to **GTX-y 1660** oraz **1660 Ti** – świetne karty, jeśli masz do dyspozycji między 1000 a 1300 zł. Poniżej mamy **Radeona RX 570**, wycenionego w wersji z 8 GB pamięci na niecałe 700 złotych, dzięki czemu dobry desktop do grania w Full HD można obecnie złożyć już za około 2000 złotych. Jeszcze taniej? Niby można kupić GeForce GTX 1050, ale kosztuje ponad 500 zł, a ma na pokładzie tylko 2 GB pamięci RAM, więc lepiej postawić na kosztującego niewiele **więcej Radeona RX 570** z 4 GB. Schodzenie poniżej tej kwoty nie ma już sensu – lepiej kupić CPU ze zintegrowaną kartą graficzną i na spokojnie dozbierać pieniądze do RX-a 570 lub jego następcy.



Pamięć RAM

Jeśli chodzi o RAM, najważniejsza jest pojemność. **Minimum to 4 GB, rozsądna ilość do grania to 8 GB, ale jeśli możesz, warto kupić dwie takie kości i mieć 16 GB.** 32 GB w obecnych grach i większości programów mija się z celem, ale sytuacja pewnie się zmieni, gdy za rok na rynek trafi kolejna generacja konsol. Druga po ilości jest szybkość, a konkretnie – taktowanie. Obecnie rozsądne minimum, poniżej którego nie ma sensu schodzić, to **2666 MHz**. Warto jednak dopłacić kilkanaście złotych do 3200 MHz lub 3600 MHz, przekłada się to na o kilka, a nawet kilkanaście procent większą wydajność i to z automatu, bez potrzeby ręcznej zabawy w podkręcanie czy inwestycję w drogie chłodzenie. Kupno jeszcze szybszych modułów jest celowe tylko wtedy, jeśli różnica w cenie nie stanowi problemu, a do tego kusi cię OC procesora. Prócz taktowania ważne są jeszcze opóźnienia, oznaczane CL (np. CL16). Im ta liczba będzie niższa, tym lepiej, zwłaszcza w przypadku Ryzenów – lepiej już kupić wolniejszy RAM z niższym CL (np. 2666 MHz CL14) niż wyżej taktowany, ale z CL większym niż 16 (np. 3000 MHz, CL18).

I jeszcze jedna uwaga: w prezentowanych przez nas zestawach **dwie kości będą szybsze niż jedna o dwukrotnie większej pojemności**; cztery kości będą tak samo szybkie jak dwie, ale sprawiają większe problemy przy OC.

Co się zaś tyczy SSD i HDD, to przy obecnych cenach **nawet w najtańszym komputerze powinien znaleźć się SSD o pojemności co najmniej 120 GB**. Kosztują około 70 zł, za wersje 240 GB trzeba zaś dać około 120 zł. Oczywiście mowa o najtańszych modelach, ale nawet one będą wielokrotnie szybsze niż HDD. W droższych konfiguracjach warto kupić SSD 500 lub 1000 GB (może być SATA, w typowych zastosowaniach M.2 nie daje odczuwalnego wzrostu wydajności, a jest zauważalnie droższe), a do tego dorzucić HDD na dane, o takiej pojemności, jakiej potrzebujesz.

SSD na fps-y nie wpływa. Ale jest tak tani, że warto go mieć.

Płyta główna

W przypadku Intela sytuacja jest o tyle prosta, że dwie ostatnie generacje procesorów korzystają z tej samej podstawki, **LGA 1151** w wersji drugiej. Wystarczy więc kupić dowolny model, który w oznaczeniu ma 3xx i będzie dobrze. Chyba że chcesz się bawić w OC i kupisz procesor z K na końcu – w takim wypadku niezbędna jest płyta główna z chipsetem Z, czyli **Z370** lub **Z390**. Jeśli nie zamierzasz bić rekordów, wystarczy dowolny model znanego producenta, czyli (w kolejności alfabetycznej) Asrocka, Asusa, Gigabyte'a, MSI. Jest jeszcze Biostar, który powrócił do nas po latach nieobecności, ale ze względu na krótki okres na rynku w tym przypadku trudno coś powiedzieć o ich bezawaryjności.

W przypadku AMD producenci są ci sami, do tego w teorii każdy z Ryzenów (i ostatnich Athlonów) zadziała z każdą płytą główną z podstawką AM4. W praktyce w przypadku starszych płyt głównych i najnowszych procesorów konieczna może być aktualizacja BIOS-u, do której niezbędny jest starszy CPU. Dlatego też najlepiej kupić procesor i płytę AMD u jednego sprzedawcy, upewniwszy się, że od razu ze sobą zadziałają. Warto także przyjąć – niezależnie, czy to w przypadku Intela, czy też AMD – że im więcej dany model CPU ma rdzeni i im wyższe jego TDP (czyli zapotrzebowanie na energię), tym droższa powinna być płyta główna. Bo to zazwyczaj przekłada się lepszą sekcję zasilającą procesor, co nie tylko pozytywnie wpłynie na (ewentualne) OC, lecz także na trwałość. Z drugiej strony nie warto wydawać fortuny na najdroższe modele, bo te konstruowane są albo na pokaz, albo z myślą o ekstremalnym OC przy użyciu ciekłego azotu. **Niezłe modele do OC to wydatek rzędu 500-700 zł**, kupno takich za 1500 czy 2000 zł nie ma żadnego uzasadnienia ekonomiczno-technicznego.

Co się tyczy dodatkowych opcji, to liczba złączy USB, M.2 czy SATA oraz jakość audio i liczba diod RGB na

PODKRĘCANIE

Obecnie kupno procesorów specjalnie z myślą o podkręcaniu ma sens jedynie w przypadku CPU Intela. Muszą to być jednak specjalnie wersje, oznaczone literą K na końcu (np. Core i7-9700K). Do tego niezbędna jest specjalna płyta główna, oparta na chipsecie Z (czyli np. Z370 lub Z390). Czy warto? Zależy, do czego będziesz używał komputera i jakie inne komponenty się w nim znajdą. W grach ma to sens, jeśli masz bardzo wydajną kartę graficzną (najlepiej GeForce RTX 2080 lub 2080 Ti), a do tego grasz w rozdzielczości maksymalnie QHD na monitorze, którego ekran jest odświeżany z częstotliwością co najmniej 120 Hz. Do tego warto pamiętać, że niezbędne będzie dobre chłodzenie, trzeba się też liczyć z nieco większym poborem mocy, w zamian ciesząc się kilku-, a maksymalnie kilkunastoprocentowym, wzrostem wydajności. Podobnie będzie w przypadku aplikacji. Ale o ile w grach OC może mieć jeszcze sens, bo to jedyny sposób na osiągnięcie maksymalnej liczby fps-ów, o tyle w programach zamiast Intela, nawet po OC, znacznie lepsze będą w większości wypadków Ryzeny serii 3000.

Nieco inaczej wygląda to w przypadku kart graficznych. Podkręcić można bowiem niemal każdy egzemplarz GeForce'ów oraz Radeony RX serii 5000. W tym wypadku kupno droższego modelu wiąże się jednak z lepszym chłodzeniem (i bardzo często z rozbudowanym RGB, ale to zawsze można wyłączyć). To zaś przekłada się na wyższą kulturę pracy nawet bez OC. Czy warto? Jeśli liczy się każdy fps – jak najbardziej, w każdym razie do momentu, gdy za podobne pieniądze można już dostać wyższy model, bo ten będzie lepszy nawet bez podkręcania...

RAYTRACING

Miało być super, jest... no, jeszcze nie jest. Obsługa śledzenia promieni pojawia się w coraz większej liczbie tytułów, w tym np. nadchodzących Control, Call of Duty, Watch Dogs czy Cyberpunka 2077. Według samej Nvidii na pierwszy tytuł AAA, który będzie wymagał wsparcia dla ray tracingu, trzeba będzie jednak poczekać do 2023 roku, więc jeszcze przez pewien czas nie będzie to wcale technologia niezbędna. Z drugiej strony GeForce RTX, które jako jedyne mają sprzętowe śledzenie promieni, są niewiele droższe niż najnowsze Radeony RX serii 5000, do tego charakteryzują się podobnym lub niższym poborem mocy, a w wersjach RTX 2080 i 2080 Ti są po prostu najszybsze, niezależnie od tego, czy dany tytuł wykorzystuje ray tracing, czy też nie.

wydajność ani trwałość nie wpływają. Dwa gniazda pamięci RAM też wystarczą, choć w komputerze na lata przydadzą się cztery, by potem dołożyć kości bez sprzedawania już posiadanych. Do tego miejsce na jeden SSD M.2 NVMe i ze cztery SATA (są bardziej opłacalne i używane przez HDD). Plus sześć USB 3.1 gen 1, ewentualnie pojedynczy USB 3.1 gen 2 i USB-C. Przyda się gniazdo (lub gniazda) do podłączenia kolejnych 3.1 gen 1 – niezbędne do tego adaptery to koszt kilkudziesięciu złotych, dużo mniej niż karta z dodatkowym sterownikiem. Zastanów się też, jak często korzystasz ze słuchawek. Jeśli są dla ciebie niezbędne, a nie chcesz kupić zewnętrznego wzmacniacza na USB, warto dopłacić do lepszego audio na płycie. Do tego przemyśl kwestię RGB – w tanich płytach obsługi tegoż nie będzie wcale.

Ostatnia kwestia to rozmiar. Obecnie ATX i mini-ATX są zazwyczaj równie praktyczne, bo i tak nikt dwóch kart graficznych do grania nie potrzebuje. ATX-y mogą mieć jednak lepsze audio, za które być może będziesz chciał dopłacić. A także więcej diod i złączy na karty rozszerzeń oraz niemal na pewno drugie M.2 – jeśli coś z tego ma dla Ciebie znaczenie, bierz ATX-a. Ważne: płyta mini-ATX będzie pasowała do wszystkich obudów ATX, w drugą stronę to jednak nie zadziała.

Zasilacz

Dobry zasilacz jest ważny nie tylko przy podkręcaniu! Komputery wprawdzie sa tak samo energożerne, jak kilka lat temu, ale nie znaczy to, że na tym komponencie można oszczędzać. Od niego zależy nie tylko stabilność systemu, lecz także bezpieczeństwo: stanowi ostatnią linię obrony przed zakłóceniami z zewnątrz. Jeśli chodzi o moc, **warto kupić taki model, by komputer obciążał go maksymalnie w 75%**. To przełoży się na większą trwałość oraz niższe straty energii. W praktyce oznacza to, że **wystarcza model o mocy między 500 a 750 W**. Słabsze z certyfikatami wcale nie będą tańsze, a mocniejsze są już dużo droższe – i będą się nudziły, bo nawet podkręcony Core i7-9700K z GeForce'em RTX 2080 Ti nie będzie przekraczał 500 W.

Wybierając zasilacz, **warto kupić model z certyfikatem 80 Plus**. Wystarczy najsłabszy, Bronze. A jeśli lubisz ciszę, poszukaj modeli nie całkiem pasywnych, bo te kosztują fortunę, a półpasywnych. Mają one wprawdzie wentylator, ale przy niewielkim obciążeniu go wyłączają.

Obudowa i chłodzenie

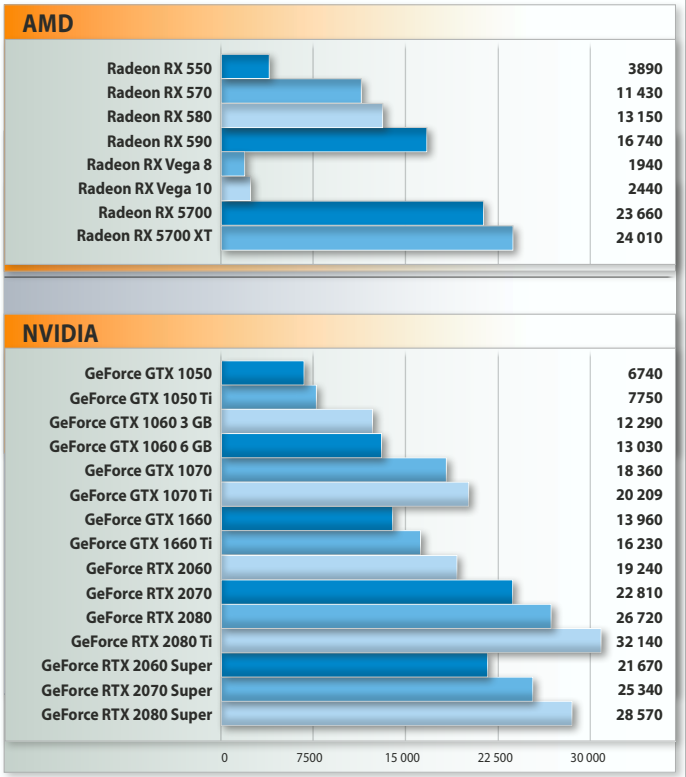
Choć opisujemy je na końcu, komponenty te mają ogromne znaczenie nie tylko przy podkręcaniu. **Obudowa z minimum dwoma wentylatorami (przód i tył), to praktycznie mus**, przy czym w wydajniejszych konfiguracjach wentylatorów powinno być więcej. Dobrze, by ich obroty dało się regulować przez płytę główną (nawiasem mówiąc, warto przy pierwszym uruchomieniu nowego komputera sprawdzić, jaki profil chłodzenia został ustawiony – szczególnie jeśli cenimy sobie ciszę, gdyż standardowo często producenci wolą postawić na wydajność chłodzenia), dzięki czemu przy niewielkim obciążeniu będą bezgłośne. Ważne – wbrew temu, co mogłoby się wydawać, duża liczba wentylatorów zmniejsza głośność podczas grania, zwłaszcza w mocnych konfiguracjach!

Jeśli chodzi o chłodzenie na procesor, to mniej problematyczne są tradycyjne coolery wieżowe z jednym lub dwoma wentylatorami. W przypadku AMD można w ogóle zrezygnować z kupna coolera, bo ten w pudełku jest wystarczająco dobry. W słabszych Intelach w sumie też, ale jeśli lubisz ciszę, warto wydać te 100 zł na coś lepszego. Co ważne, chłodzenie powietrzne w wersji ekstremalnej (czytaj: Noctua, ceny topowoego modelu to około 400 zł) jest równie skuteczne, co bardzo popularne ostatnio zintegrowane chłodzenie cieczą (AIO), a cichsze, trwalsze, do tego w razie problemów nie zaleją komputera. AIO są jednak zazwyczaj ładniejsze i mogą mieć lepsze podświetlenie RGB, a przy tym wcale nie muszą być już bardzo drogie. Sam zresztą takowe mam i... no co, jest ładniejsze. :P

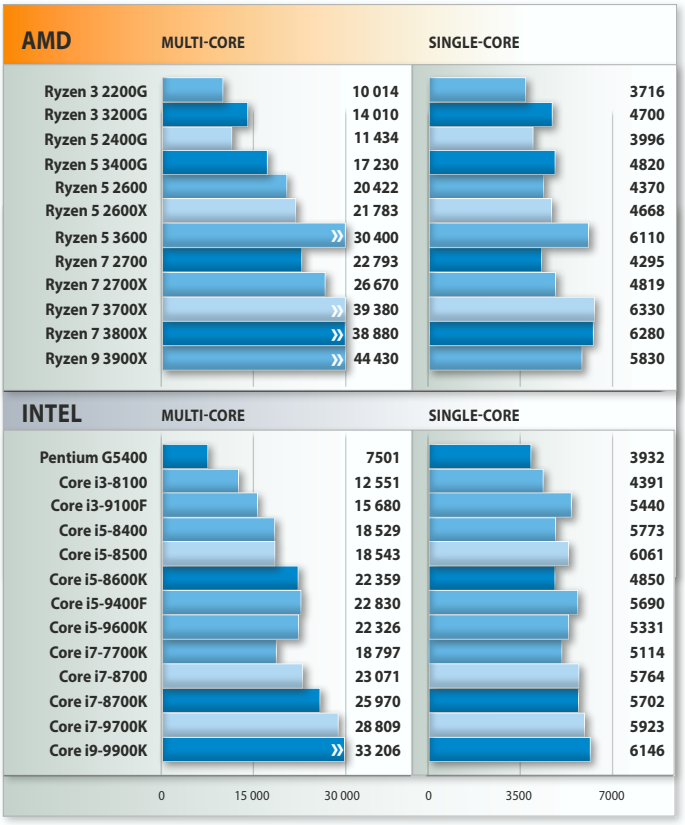
Ostatnia kwestia to RGB i przeszklenia. Jeśli to dla ciebie ważne, szyba z boku jest w porządku (wybieraj prawdziwe szkło, znacznie trudniej je zarysować niż tworzywa sztuczne!) i, nie licząc braku spotykanej w klapach z tworzywa perforacji, w zasadzie nie ma wad. Z przodu może już ograniczać chłodzenie, więc przy mocnym OC lepiej postawić na siatkę metalową.

I to tyle jeśli chodzi o teorię, pora na praktykę, czyli zestawy. |CDA|

WYDAJNOŚĆ W 3DMARKU (FIRE STRIKE, GRAPHICS)



WYDAJNOŚĆ W PROGRAMIE GEEKBENCH 4



Zestawy do 2500 zł

Mając bardzo ograniczony budżet, trzeba dokładnie planować każdy wydatek. I liczyć się z tym, że jeśli najważniejsza jest liczba fps-ów, wszystko, co nie jest kartą graficzną i procesorem, schodzi na dalszy plan. Dzięki samokontroli dostaniemy jednak desktopy, które mimo niskiej ceny pozwolą zagrać w większość nowych gier. Jedynie w przypadku pierwszego zestawu najlepiej przyjąć, że to model przejściowy, który jak najszybciej dostanie dedykowaną kartę graficzną.

Zestaw nr 1

3DMark 1940

Procesor	AMD Ryzen 3 2200G, 4R/4W, 3,5 GHz (turbo do 3,7 GHz)	**359 zł**
Płyta główna	ASRock B450M-HDV	**299 zł**
Pamięć RAM	Patriot Viper 4 DDR4, 2 x 4 GB, 3000 MHz, CL16	**219 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	brak	**-**
Karta graficzna	zintegrowana (Radeon Vega 8)	**-**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR1	**99 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-400A8 (400 W, 80+)	**139 zł**
		1284 zł

Zestaw bazuje na APU – jak AMD nazywa procesory ze zintegrowaną kartą graficzną – serii 2000, czyli zeszłorocznej. Ma cztery fizyczne rdzenie i wbudowaną kartę graficzną Vega 8. To wystarczy do grania w Full HD w mniej wymagające tytuły, w tym te kojarzone z esportem. Jeśli jednak zależy ci na dużych produkcjach, od razu zacznij zbierać pieniądze, by jak najszybciej dokupić kartę graficzną, np. tę z zestawu numer dwa. Drugi wydatek, który warto ponieść, to SSD na system. Modele 120 GB kosztują około 100 zł, a komfort użytkowania peceta będzie nieporównywalnie większy. Jeśli korzystasz z płyt CD/DVD, musisz też pomyśleć o napędzie optycznym. Ta obudowa nie ma miejsca na wewnętrzny, więc konieczny będzie model USB, np. Lite-On eBAU108 Slim za 85 zł.

Zestaw nr 2

3DMark 11 200

Procesor	AMD Ryzen 3 1200, 4R/4W, 3,5 GHz (turbo do 3,4 GHz)	**209 zł**
Płyta główna	ASRock B450M-HDV	**299 zł**
Pamięć RAM	Patriot Viper 4 DDR4, 2 x 4 GB, 3000 MHz, CL16	**219 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	brak	**-**
Karta graficzna	Radeon RX 570 4 GB	**639 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR1	**99 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-400A8 (400 W, 80+)	**139 zł**
		1773 zł

Zestaw podobny do poprzedniego, ale z jednej strony ma słabszy procesor (nadal 4 rdzenie, jednak o nieco niższej częstotliwości pracy, za to zauważalnie tańszy), a z drugiej – dedykowaną, bardzo dobrą kartę graficzną. Takie połączenie znacznie lepiej sprawdzi się w większości gier niż mocniejszy procesor ze słabszym GPU. Reszta komponentów jest identyczna jak w zestawie numer 1. Jeśli chcesz ten model nieco doposażyć, najsensowniejszą zmianą będzie wymiana procesora. Ale nie na model z zestawu nr 1, bo nie potrzebujemy zintegrowanej karty graficznej, a na Ryzena 5 1500X (za 399 zł), który nadal ma cztery rdzenie, ale nie dość, że potrafią one wykonywać po dwa wątki naraz, to jeszcze są wyżej taktowane.

Zestaw nr 3

3DMark 11 500

Procesor	Intel Core i3-8100, 4R/4W, 3,6 GHz	**429 zł**
Płyta główna	ASRock H310M-HDV	**329 zł**
Pamięć RAM	HyperX 8 GB 2400 MHz Fury Black CL15	**219 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	brak	**99 zł**
Karta graficzna	Radeon RX 570 8 GB	**729 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR1	**99 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-400A8 (400 W, 80+)	**139 zł**
		2212 zł

Jedyny zestaw w tej grupie bazujący na procesorze Intela, czterordzeniowym Core i3, który połączony został z Radeonem RX 570 w wersji 8 GB. W większości gier takie zestawienie zapewni obecnie większą liczbę fps-ów niż konfiguracja korzystająca z Ryzenów serii 1000 i 2000. Sytuacja może się jednak mocno zmienić po premierze kolejnej generacji konsol, które mają mieć na pokładzie CPU z 8 fizycznymi rdzeniami. Za 100 złotych dołożyliśmy także SSD na system, a do tego zaszaleliśmy, wybierając płytę główną w wersji z 4 gniazdami na pamięć RAM, co ułatwi rozbudowę w przyszłości (wersja z 2 slotami, VH, jest około 50 zł tańsza). Zmiany na lepsze? Np. procesor Core i5-9400F lub GeForce GTX 1660/1660 Ti, z zestawów na stronie obok.

Zestaw nr 4

3DMark 11 400

Procesor	AMD Ryzen 5 2600, 6R/12W, 3,4 GHz (turbo do 3,9 GHz)	**589 zł**
Płyta główna	MSI B450 GAMING PLUS	**456 zł**
Pamięć RAM	Patriot Viper 4 DDR4, 2 x 4 GB, 3000 MHz, CL16	**219 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	GoodRAM CX400 128 GB	**99 zł**
Karta graficzna	Radeon RX 570 8 GB	**729 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR1	**99 zł**
Zasilacz	Chieftec GPS-400A8 (400 W, 80+)	**139 zł**
		2499 zł

Najmocniejszy zestaw bazujący na komponentach AMD w tym przedziale cenowym. Jego podstawa to sześciordzeniowy Ryzen 5 2600 – układ poprzedniej generacji, a więc wolniejszy niż Ryzeny serii 3000, ale za to mający na pokładzie aż 6 rdzeni z dość wysokim turbo. Do tego dochodzi bezkonkurencyjny w tym przedziale cenowym Radeon RX 570 w wersji 8 GB, a budżet wystarczył nawet na lepszą płytę główną i dołożenie SSD-ka o pojemności 128 GB, który sprawi, że korzystanie z tej maszyny będzie czystą przyjemnością. Oszczędności? Można zmienić procesor na Ryzena 5 1500X (399 zł), ale szkoda tych dwóch dodatkowych rdzeni, bo po premierze nowej generacji konsol mogą być bardzo potrzebne. Jeśli już, lepiej wrócić do płyty głównej z zestawu 2.

Zestawy do 5000 zł

Teoretycznie to średnia półka, choć w naszych realiach zestawy zahaczające o górną granicę to już high-end. Tak czy inaczej, nawet najtańszy z nich w zupełności wystarcza do komfortowego grania w rozdzielczości Full HD, a najmocniejsze bez problemu poradzą sobie z QHD lub wyższymi częstotliwościami odświeżania. Oczywiście każdy z nich ma dysk SSD, a te droższe mogą również świecić w ciemnościach dzięki obudowom z RGB.

Zestaw nr 5

3DMark 13 960

Procesor	Intel Core i3-9400F, 4R/4W, 2,9 GHz (turbo do 4,1 GHz)	**669 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**105 zł**
Płyta główna	Gigabyte B360M Aorus Gaming 3	**389 zł**
Pamięć RAM	Crucial Ballistix Sport LT DDR4, 2 x 8 GB, 3000 MHz, CL15	**389 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	GoodRAM CL100 240 GB	**129 zł**
Karta graficzna	GeForce GTX 1660 6 GB	**1025 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG2 TG	**159 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero M2 Bronze (80+ Bronze)	**239 zł**
		3273 zł

Podstawą tego zestawu jest sześciordzeniowy procesor Intela serii Core i5, za grafikę odpowiada zaś GeForce GTX 1660. W porównaniu do zestawu numer 3 „piątka" ma dwukrotnie więcej pamięci RAM i dwukrotnie większy SSD. Wymieniliśmy także płytę główną na lepszą, obudowę na taką z bocznym przeszkleniem (wprawdzie bez RGB, ale za to z przewiewnym przodem), a zasilacz na model nie tylko mocniejszy, ale dodatkowo z odpinanymi kablami, co ułatwi utrzymanie porządku wewnątrz. Oszczędności? Wystarczy wymieniać podzespoły na te z „trójki", pamiętając tylko, że największy wpływ na liczbę fps-ów ma karta graficzna i procesor, warto więc je zostawić.

Zestaw nr 6

3DMark 13 950

Procesor	AMD Ryzen 5 3600, 6R/12W, 3,6 GHz (turbo do 4,2 GHz)	**929 zł**
Chłodzenie CPU	box	**-**
Płyta główna	MSI B450 GAMING PLUS	**456 zł**
Pamięć RAM	Crucial Ballistix Sport LT DDR4, 2 x 8 GB, 3000 MHz, CL15	**389 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	GoodRAM CL100 240 GB	**129 zł**
Karta graficzna	GeForce GTX 1660 6 GB	**1025 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG2 TG	**159 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero M2 Bronze (80+ Bronze)	**239 zł**
		3495 zł

Zestaw bardzo podobny do piątego, tyle że bazuje na procesorze AMD. Ryzen 5 3600 jest wprawdzie prawie o 400 złotych droższy niż Ryzen 5 2600 poprzedniej generacji, ale za to znacznie lepiej radzi sobie z grami. A jeśli dodać do tego, że w przeciwieństwie do Core i5, Ryzen 5 potrafi wykonywać aż dwanaście wątków jednocześnie – cóż, w przypadku większości programów użytkowych konkurent Intela stoi na straconej pozycji. Co jednak ważniejsze, nawet w grach ledwo remisuje! Dlatego jeśli masz do wydania około 3300 zł, to właśnie zestaw numer sześć jest obecnie najbardziej opłacalnym w tym przedziale cenowym. A oszczędności? Wystarczy podmienić części z zestawem numer cztery.

Zestaw nr 7

3DMark 19 240

Procesor	Intel Core i5-9600K, 6R/6W, 3,7 GHz (turbo do 4,6 GHz)	**1149 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**105 zł**
Płyta główna	MSI Z370-A PRO	**499 zł**
Pamięć RAM	Crucial Ballistix Sport LT DDR4, 2 x 8 GB, 3000 MHz, CL15	**389 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	ADATA SX6000 LITE 512 GB	**259 zł**
Karta graficzna	GeForce RTX 2060 6 GB	**1519 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T RGB Pure Black	**229 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero M2 Bronze (80+ Bronze)	**239 zł**
		4557 zł

Świetna propozycja dla fanów overclockingu. Odblokowany procesor Intela sprawia, że wydajność tego zestawu można znacząco zwiększyć, choć i bez tego jest to dobra propozycja, jeśli najważniejsza jest liczba fps-ów. Jako że zestaw ten ma 16 GB RAM-u i duży SSD, na dobrą sprawę dodatkową gotówkę warto w tym wypadku wydać tylko na karty graficzne: Radeony RX 5700/5700 XT (ale w chwili pisania tego poradnika bardzo trudno je kupić) lub RTX-a 2070 bądź RTX-a 2060 Super (te dwa ostatnie mają niemal identyczną wydajność), a nawet mocniejsze, do RTX-a 2080 włącznie. Oszczędności? Najlepiej zostawić CPU, płytę główną i GPU, a resztę można dowolnie wymieniać z zestawem nr 5.

Zestaw nr 8

3DMark 19 230

Procesor	AMD Ryzen 7 3700X BOX, 8R/16W, 3,6 GHz (turbo do 4,4 GHz)	**1629 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Fera 3 HE1224 v2	**105 zł**
Płyta główna	MSI B450 GAMING PLUS	**456 zł**
Pamięć RAM	Crucial Ballistix Sport LT DDR4, 2 x 8 GB, 3000 MHz, CL15	**389 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 1 TB, 7200 rpm	**169 zł**
Dysk SSD	ADATA SX6000 LITE 512 GB	**259 zł**
Karta graficzna	GeForce RTX 2060 6 GB	**1519 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Regnum RG4T RGB Pure Black	**229 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 600W Vero M2 Bronze (80+ Bronze)	**239 zł**
		4994 zł

Prawie jak siódemka, tyle że zamiast sześciordzeniowego procesora Intela z odblokowanym mnożnikiem mamy świetnego Ryzena 3700X, który nie dość, że ma dwa fizyczne rdzenie więcej, to jeszcze potrafi wykonywać naraz aż 16 wątków, a nie zaledwie 6, jak Core i5. W programach użytkowych tych dwóch układów w ogóle nie ma co ze sobą porównywać, ale nawet w grach Ryzen wydaje się co najmniej równie dobry: obecnie radzi sobie niewiele gorzej, a w przyszłości, gdy pojawi się nowa generacja konsol, jego konfiguracja 8R/16W nadal powinna być całkowicie wystarczająca, podczas gdy 6R/6W Intela zacznie się z upływem lat coraz bardziej krztusić. Oszczędności? Patrz: zestaw nr sześć.

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Zestawy high-end

Najwyższa półka to desktopy dla najbardziej wymagających. I to nie tylko jeśli chodzi o wydajność, bo przecież jeżeli chcesz grać w 4K, ale nie dbasz o wygląd, to równie dobrze możesz zmodyfikować zestaw numer 7, zamieniając Core i5 na Core i7, a GeForce-a RTX 2060 na 2080 Ti. Przyjęliśmy jednak, że jeśli masz już do wydania ponad 5000 zł, to prócz samych fps-ów liczy się również jak najwyższa kultura pracy oraz wygląd.

Zestaw nr 9

3DMark 25 340

Procesor	Intel Core i7-9700K, 8R/8W, 3,7 GHz (turbo do 4,9 GHz)	**1779 zł**
Chłodzenie CPU	SilentiumPC Grandis 2 XE1436	**179 zł**
Płyta główna	ASRock Z390 EXTREME4	**699 zł**
Pamięć RAM	HyperX 16 GB 3200 Predator RGB CL16	**459 zł**
Dysk twardy	Toshiba P300, 3 TB, 7200 rpm	**309 zł**
Dysk SSD	ADATA SX6000 Pro 1 TB	**529 zł**
Karta graficzna	GeForce RTX 2070 Super 8 GB	**2499 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR5X TG RGB	**329 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 750W Supremo FM2 Gold	**399 zł**
		7181 zł

Zestaw idealny dla zapalonych graczy. Jego podstawa to najlepszy obecnie pod względem fps-ów procesor Core i7 – choć trzeba pamiętać, że pełnię możliwości osiągnie dopiero po OC. Jeśli nie zajmujesz się streamingiem, nie ma sensu dopłacać do Core i9, z kolei Ryzeny serii 3000 – choć lepsze w programach potrafiących wykorzystać więcej niż osiem rdzeni – będą o te parę fps-ów wolniejsze. Do tego mamy bardzo dobrą płytę główną z RGB, pamięci z RGB, obudowę z przeszkleniami i wentylatorami z RGB, a także bardzo dobrą kartę graficzną, którą w razie potrzeby można – nie zmieniając reszty – zdecydować się nawet na RTX-a 2080 Ti. Oszczędności? Ten procesor i kartę graficzną można włożyć do zestawu numer 7.

Zestaw nr 10

3DMark 28 570

Procesor	Intel Core i7-9700K, 8R/8W, 3,7 GHz (turbo do 4,9 GHz)	**1779 zł**
Chłodzenie CPU	CPU Noctua NH-D15	**469 zł**
Płyta główna	ASRock Z390 EXTREME4	**699 zł**
Pamięć RAM	2 x HyperX 16 GB 3200 Predator RGB CL16	**918 zł**
Dysk twardy	Seagate 8 TB 7200 obr. 256 MB IronWolf, 7200 rpm	**1079 zł**
Dysk SSD	ADATA SX6000 Pro 1 TB	**529 zł**
Karta graficzna	GeForce RTX 2080 Super 8 GB	**3399 zł**
Napęd optyczny	Lite-On iHAS122-14	**45 zł**
Obudowa	SilentiumPC Armis AR7X TG RGB	**429 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 750W Supremo FM2 Gold	**399 zł**
		9700 zł

Rozwinięcie zestawu numer 9. Mamy ten sam procesor, ale za jego chłodzenie odpowiada najlepszy cooler powietrzny, Noctua NH-D15, który jest nie tylko cichszy od zintegrowanego chłodzenia cieczą (AIO), ale także niemal równie wydajny. Do tego 32 GB pamięci RAM (z RGB), największy sensownie wyceniony dysk HDD na dane, bardzo szybki SSD 1 TB na system i gry, a także duża obudowa z RGB i przeszkleniami oraz niemalże najszybsza karta graficzna, czyli GeForce RTX 2080 Super. Drogo? Drogo. Jest to jednak sprzęt o niemal najwyższej wydajności w grach, do tego cichy i – jeśli nie przesadzi się z RGB – dyskretny. Albo – jeśli wolisz – wręcz przeciwnie.

Zestaw nr 11

3DMark 32 140

Procesor	Intel Core i9-9900K, 8R/16W, 3,7 GHz (turbo do 4,9 GHz)	**2244 zł**
Chłodzenie CPU	Corsair H115i RGB Platinum	**575 zł**
Płyta główna	MSI MEG Z390 ACE	**1169 zł**
Pamięć RAM	2 x HyperX 16 GB 3200 Predator RGB CL16	**918 zł**
Dysk twardy	Seagate 8 TB 7200 obr. 256 MB IronWolf, 7200 rpm	**1079 zł**
Dysk SSD	Samsung 1 TB 970 EVO Plus M.2 2280 NVMe	**1019 zł**
Karta graficzna	GeForce RTX 2080 Ti 8 GB	**5099 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	Corsair Crystal Series 680X RGB High Airflow TG Black	**1299 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 750W Supremo FM2 Gold	**399 zł**
		13 801 zł

Że to absurdalne? No, tak. W dodatku, jeśli nie zajmujesz się streamowaniem, Core i9 z puntku widzenia gracza naprawdę nie ma sensu. Ale jeśli pieniądze nie grają roli, jest tu i 32 GB ładnej, szybkiej pamięci RAM, i jeden z najlepszych SSD-ków 1 TB, i wydajne, ładne chłodzenie cieczą, i świetna płyta główna do OC (z RGB). D do tego całość została zamknięta w nie tylko intrygująco wyglądającej, ale także zapewniającej świetne chłodzenie obudowie firmy Corsair, dzięki czemu będziesz miał dostęp do najlepszego obecnie softu do zabawy podświetleniem RGB, czyli iCUE. Oszczędności? Przełóż kartę graficzną do zestawu 10, w grach wydajność będzie – po OC – co najmniej równie dobra.

Zestaw nr 12

3DMark 21 050

Procesor	AMD Ryzen 9 3900X, 12R/24W, 3,8 GHz (turbo do 4,6 GHz)	**2299 zł**
Chłodzenie CPU	Corsair H115i RGB Platinum	**575 zł**
Płyta główna	MSI MPG X570 GAMING PRO CARBON WIFI	**1199 zł**
Pamięć RAM	2 x HyperX 16 GB 3200 Predator RGB CL16	**918 zł**
Dysk twardy	Seagate 8 TB 7200 obr. 256 MB IronWolf, 7200 rpm	**1079 zł**
Dysk SSD	Samsung 1 TB 970 EVO Plus M.2 2280 NVMe	**1019 zł**
Karta graficzna	GeForce RTX 2080 Ti 8 GB	**5099 zł**
Napęd optyczny	-	**-**
Obudowa	Corsair Crystal Series 680X RGB High Airflow TG Black	**1299 zł**
Zasilacz	SilentiumPC 750W Supremo FM2 Gold	**399 zł**
		13 886 zł

Zestaw na pierwszy rzut oka identyczny, jak 11, tyle że wewnątrz mamy procesor Ryzen 9 zamiast Core i9. W grach układ AMD sprawuje się nieco gorzej (choć w 4K różnicy brak, bo i tak wąskim gardłem będzie karta graficzna), za to w programach nie ma sobie równych. Ten CPU to również idealne rozwiązanie dla wymagających streamerów, bo 4 dodatkowe rdzenie sprawiają, że można OBS-ować w wysokiej jakości bez obawy o płynność. Na koniec jeszcze słowo o płycie głównej: tak, chipset X570 jest obecnie na wyrost, bo X470 będzie z obecnymi peryferiami równie wydajne. Ale jeśli wydaje się tyle kasy na komputer, kilkaset złotych to już żadna różnica, a w przyszłości PCIe 4.0 może się przydać.

Jeśli ktoś zapytałby cię o gamingowy laptop Della, pomyślałbyś – Alienware. Producent chce to zmienić, wprowadzając na rynek notebooki z serii G.

Nie tylko GAMING

W jej skład wchodzą trzy modele – G3, G5 i G7 – w kilku opcjach kolorystycznych i o różnych specyfikacjach każdy. Wspólne jest jednak wzornictwo – nie przywołujące od razu skojarzeń z gamingiem. Seria ma łączyć bowiem mocne podzespoły ze stonowanym wyglądem, będąc tym samym uniwersalnym wyborem dla wszystkich tych, którzy posiadając laptopa, chcą móc wykorzystać go do pracy, a jednocześnie nie rezygnować z ponadprzeciętnej wydajności.

Wprowadzone właśnie na rynek notebooki to sprzęty dla wielu odbiorców – skupmy się na modelu G5 5590. Wielozadaniowość zapewniają mu karty Nvidii z dwóch rodzin – GTX i RTX – do spółki z procesorami Intel Core ósmej i dziewiątej generacji. To połączenie wraz z maksymalnie 32 GB RAM-u pozwala i będzie pozwalać przez najbliższe lata na granie w najbardziej wymagające gry w rozdzielczości Full HD i 4K. Mało jednak tego – te podzespoły – a w szczególności mocny procesor oraz dużą liczbę RAM-u z radością powitają osoby pracujące przy obróbce wideo czy graficy. Ci ostatni powinni być zadowoleni z odwzorowania kolorów matrycy, które pozwolą na komfortową pracę na wbudowanej w laptopa matrycy. Graczy ucieszy natomiast opcja kupna laptopa z ekranem o odświeżaniu 144 Hz i obsługą technologii G-Sync.

Mobilność jest zresztą kolejną kwestią istotną przy projektowaniu tej serii. G5 ma zaledwie 24 milimetrów grubości, przy zachowanej wydajności chłodzenia. Waga wynosząca 2,68 kg to w segmencie gamingowym wynik bardzo dobry, a już bateria potrafiąca wytrzymać nawet 8-godzinną pracę podczas podróży, to rezultat nieosiągalny dla większości laptopów nie-biznesowych. Szczególnie, że mówimy o akumulatorze z opcją szybkiego ładowania – 20% odzyskamy w zaledwie 15 minut, a w przeciągu godziny aż 80%! Wszyscy pracujący w ruchu i chcący raz na jakiś czas podłączyć się do domowej stacji dokującej na pewno zwrócą uwagę na obecność nie tylko aż trzech wejść USB 3.1, ale przede wszystkim złącza USB Typu-C/Thunderbolt 3, które wciąż jest bardzo rzadko spotykane poza klasą biznesową.

I to właśnie dla ceniących sobie uniwersalność rozwiązań zamkniętych w jednym urządzeniu powinno G5 zainteresować. Mamy tutaj bowiem do czynienia z laptopem do wszystkiego i dla każdego.

Niezawodność i gwarancja

Tym, co wyróżnia laptopy Della na tle konkurencji i co potwierdzić może chyba każdy użytkownik notebooków tej firmy, jest ich jakość wykonania. Przed wejściem na rynek przechodzą one wymagające testy, by do użytkowników trafiły urządzenia niezawodne. Seria G5 pod tym względem w żaden sposób nie odstaje od biznesowych propozycji Della – ma za sobą identyczne procedury sprawdzające wytrzymałość – zarówno obudowy, jak i podzespołów czy zawiasów.

Jeśli natomiast coś pójdzie nie tak i laptop będzie wymagał ingerencji serwisu, to cała rodzina Dell Gaming otrzymała wsparcie do tej pory zarezerwowane tylko dla klasy biznesowej. Domowa Naprawa Dell oznacza, że po zgłoszeniu problemu, w następny dzień roboczy serwis rozpocznie pracę nad usterką, by po zlokalizowaniu potrzebnej do naprawy części, wysłać serwisanta do nas do domu! Taka ochrona będzie dostępna za darmo u partnerów Della i potrwa przez pierwszy rok użytkowania laptopa. Kolejne 12 miesięcy to wciąż możliwość korzystania z serwisu firmy i brak konieczności ruszania się z domu – opcja Collect And Return to kurier odbierający i odwożący nasz sprzęt po naprawie.

Laptopy Dell Gaming są już dostępne w sprzedaży w sklepie: Komputronik

Advertorial

AMD Ryzen 5 3400G

Cena: 659 zł | Dostarczył: AMD | www.amd.com

PARAMETRY **Podstawka:** AM4 • **Taktowanie standardowe:** 3,7 GHz • **Maksymalne taktowanie (tryb Turbo):** 4,2 GHz + odblokowana możliwość O/C • **Liczba rdzeni/wątków:** 4/8 • **Obsługa pamięci:** DDR4 2933 MHz (maks. tryb dwukanałowy) • **Wbudowana karta graficzna:** Radeon RX Vega 11 • **Chłodzenie:** Wraith Spire • **Zużycie energii (TDP):** 65 W

Podobnie jak w poprzednim wcieleniu APU, zasadnicza część CPU bazuje na wcześniejszym rdzeniu – tutaj więc mamy Zen+ właściwy nie dla trzeciej, a dla drugiej generacji Ryzenów. **Testowany układ jest w prostej linii następcą Ryzena 5 2400G**: ma tyle samo rdzeni i wątków (odpowiednio 4 i 8), taką samą sumaryczną wielkość pamięci podręcznej (6 MB, ale za to cache ten jest szybszy) oraz **ten sam rdzeń graficzny Radeon RX Vega 11 (tylko zegar podbito o 150 MHz i wynosi teraz 1400 MHz)**. Zmieniło się jednak taktowanie CPU, bo zamiast przedziału 3,6-3,9 GHz mamy bazową częstotliwość ustawioną na 3,7, a w trybie turbo na 4,2 GHz. Kolejną zaletą jest lutowany odpromiennik ciepła, co przy dołączeniu nieco lepszego chłodzenia i zachowaniu tej samej wartości TDP pozwala realnie myśleć o niższych temperaturach pracy.

AMD posługuje się stwierdzeniem, że 3400G został wyposażony w najsilniejszą „integrę", co jest prawdą od debiutu poprzedniej generacji. Nie jest to wprawdzie układ z rodziny Navi (i nikt na poważnie nie rozważał takiego scenariusza), ale przy praktycznie nieistniejącej konkurencji Vega 11 jest królem. Rezultat jej zaprzęgnięcia do gier jest taki, że **w większości przypadków da się grać w Full HD, ale kosztem w postaci okrojenia detali grafiki**. Jeśli płynność nie jest dostateczna, to warto spróbować zejść z rozdzielczością do 1600 x 900 lub nawet do HD. Wyniki testów aplikacyjnych nikogo nie zachwycą, ale ten procesor nie ma służyć do żyłowania osiągów. Ważne, że **Ryzen jest dobry na start i może stanowić dobrą bazę do zbudowania komputera do odtwarzania multimediów w salonie**.

Podsumowując: granie przy wszystkich ograniczeniach – owszem, choć przy założeniu, że to procesor dla tych, co chcą przeczekać lub jako serce peceta na start. Multimedia? Owszem, działanie aplikacji też nie będzie wywoływać zgrzytania zębami. Ostateczna odpowiedź, czy warto wyłożyć za ten kawałek krzemu ponad 650 zł, zależy od tego, na czym nam tak naprawdę zależy. Nieco mniej wydajny poprzednik jest tańszy o ok. 20%, a bezpośredni, wyraźnie szybszy konkurent cenowy (Intel Core i5-9400F) jest pozbawiony układu graficznego.

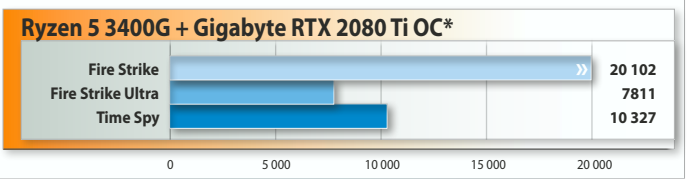
Tokamakk

Nadaje się do okazjonalnego grania, ale może być też świetną bazą do zbudowania komputera HTPC.

WYNIKI TESTÓW

Ryzen 5 3400G + RTX 2080 Ti*	
Handbrake (konwersja wideo)	7,66 kl./s
7-Zip (kompresja plików)	30 002 MIPS
Blender (grafika 3D)	2347 s
PCMark 8 (profil Creative conventional)	5348 pkt
Mozilla Kraken (test JavaSciptu)	828,6 ms

TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU



(*) Platforma testowa
Płyta główna: Gigabyte X570 Aorus Master **chłodzenie:** Wraith Prism **pamięci:** Goodram IRDM X DDR4 3000 MHz 2x8 GB **karta graficzna:** Gigabyte RTX 2080 Ti OC 11G **dyski:** Gigabyte Aorus NVMe Gen4 SSD 2 TB Ultimate **obudowa:** Chieftec GP-01B **zasilacz:** Chieftec GPS-1000C

PODSUMOWANIE

OCENA 6+

+ dobra integra • chłodzenie w zestawie • cena, ale...

– ...poprzednik tańszy o ok. 20% • w praktyce to tylko lifting poprzedniego modelu • szkoda, że zintegrowana grafika nie została rozbudowana

WD Black SN750 NVMe SSD 1 TB

Cena: 1169 zł | Dostarczył: WD | www.wd.com/pl-pl/

PARAMETRY • **Pojemność:** 1 TB • **Sposób podłączenia:** M.2 Gen3 x4 NVMe • **Deklarowane transfery:** 3470 MB/s odczyt, 3000 MB/s zapis • **TBW:** 600 TB • **Inne:** dołączony radiator • **Wymiary:** 80 x 24,2 x 8,1 mm • **Waga:** 33,2 g • **Gwarancja:** 60 miesięcy

WD Black SN750 to odświeżony sztandarowy model SSD NVMe tej firmy. Dysk M.2 2280 obsługuje protokół NVMe przy użyciu PCIe w trybie x4. Dzięki 64-warstwowych pamięciom Sandiska 3D TLC NAND i autorskiemu kontrolerowi WD w testach sekwencyjnych przy 32-wątkowej kolejce dysk przekracza deklarowane transfery odczyt/zapis (3470/3000 MB/s). To świetny rezultat, choć już w teście AS SSD przy próbkach 4K wypada gorzej od swojego poprzednika, zwłaszcza w zapisie. W całej reszcie testów jest już jednak lepszy, ba! Dogania nawet najszybsze Samsungi. **Nie przeszkadza mu także zapełnienie – praktycznie jest niewrażliwy na ilość zapisanych danych.** Przy kopiowaniu dużego pliku (11,3 GB) transfer po zapełnieniu bufora osiągał wartość ok. 1,3 GB/s, przy dużej liczbie średnich plików zaś wartość ta wynosiła około 750 MB/s. Maksymalną ilość zapisanych danych określono na 600 TB, a gwarancji WD udziela na maksimum 5 lat lub do chwili osiągnięcia limitu TBW. Poza tym **dysk nie przegrzewa się**, co rzecz jasna jest zasługą zainstalowanego radiatora. Element ten na tyle jednak poszerza dysk, że nie w każdej płycie głównej zdołamy go obsadzić. Radiator też zauważalnie podnosi cenę. Terabajtowy WD Black SN750 bez tego elementu chłodzącego kosztuje bowiem aż o ok. 200 zł mniej niż testowany model.

Tokamakk

PODSUMOWANIE

OCENA 8

+ bardzo wysoka wydajność • nie zwalnia po zapełnieniu • solidny i elegancki radiator

– cena wzięta z kapelusza • szerokość większa niż 22 mm może uniemożliwić montaż w niektórych płytach głównych

Info

Dziurawy Steam i ataki

Zdolni ludzie znajdują błędy, a wielkie firmy... czasem te odkrycia ignorują. Dokładnie tak to wyglądało w tym przypadku. Niejaki Wasilij Krawets znalazł w Steamie podatność, której zastosowanie pozwala dzięki usłudze Steam uzyskać przez atakującego prawa administratora i tym samym zainstalować dowolne, a w domyśle – szkodliwe oprogramowanie. Valve wiadomość dot. luki w bezpieczeństwie zignorowało, dlatego po 45 dniach została ona publicznie ujawniona. Pozostaje tylko czekać na łatki.

steampowered.com

Biometryczny Android

Google, wzorem swojego konkurenta spod znaku Windows, zastępuje hasła weryfikacją biometryczną. Wskutek rozpoczętej niedawno aktualizacji systemów Android od wersji 7.0 wzwyż pojawi się możliwość logowania się do wybranych usług Google'a za pomocą skanera linii papilarnych. Równocześnie jednak gigant nie chwali się terminarzem prac. Nie wiadomo więc, kiedy dostęp do aktualizacji zyskają konkretne urządzenia, ani też kiedy zalogujemy się bez hasła do Gmaila czy Google Maps.

support.google.com

Malware w fabrycznie nowych telefonach

Project Zero, czyli stworzony przez Google'a zespół analityków, ujawnił, że złośliwe oprogramowanie może być zainstalowane już na fabrycznie nowych telefonach z Androidem. Sprawa jest tym poważniejsza, że dotyczy uboższej wersji systemu tworzonej w ramach projektu open source – tzw. Androida AOSP. Trafia on do najtańszych urządzeń, które rozchodzą się w milionach sztuk. Okazuje się, że wiele z preinstalowanych tam aplikacji nie zostało odpowiednio zweryfikowanych...

googleprojectzero.blogspot.com

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wystania magazynu do druku.

liyama XB3288UHSU

Cena: 2050 zł | Dostarczył: liyama | www.iiyama.compl_pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 31,5" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 3840x2160 • **Matryca:** VA, matowa, podświetlanie LED • **Odświeżanie:** 60 Hz, FreeSync (38-60 Hz) • **Kontrast:** 3000:1 typowy, 80 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 3 ms • **Złącza:** 2 x HDMI 2.0, DisplayPort 1.2 • **Zużycie energii (maks./min.):** 44/0,5 W • **Inne:** HDR, głośniki 2 x 3 W, hub 2 x USB 3.1 (jedno złącze ładujące), wyjście słuchawkowe, pivot, brak migotania podświetlenia, redukcja niebieskiego światła, tryby dla graczy • **Wymiary:** 730x578,5x230 mm • **Waga:** 8,9 kg

Nie jest to pierwszy monitor liyamy z matrycą 4K, jednak będzie to najpewniej model, który ugruntuje pozycję firmy w tym segmencie rynku. Względem poprzedniej tego typu konstrukcji, którą mieliśmy w testach (a którą niżej podpisany posiada także w domu), widać spory przeskok jakościowy. Przede wszystkim zrezygnowano z dwóch nóżek u podstawy, które być może upodobniało X3272UHS do niewielkiego telewizora – co przy 32-calowej matrycy ma sens – ale jednocześnie niwelowało opcje regulacji ekranu do minimum. Przy dłuższym użytkowaniu możliwość zmiany wysokości położenia monitora jest bardzo przydatna.

Jedno pozostało natomiast niezmienne – jakości wykonania nie można nic zarzucić. Choć całość zbudowana jest z plastiku, to poszczególne elementy są dobrze spasowane, a ogólne wrażenie jest bardzo dobre. Na tle solidnego zewnętrza nieco rozczarowuje natomiast to, co w środku – do zastosowań graficznych liyama się nie nada. Odwzorowanie kolorów jest co najwyżej wystarczające: dla przeciętnego użytkownika będzie jednak w sam raz, szczególnie że matryca VA oferuje naprawdę dobre kąty widzenia i świetne czernie. Nieźle wypada także kontrast, szkoda tylko, że temperatura kolorów wymaga kalibracji – fabryczne tryby nijak nie oddają tego, co w teorii obiecują ich nazwy.

Z kalibracją łączy się także jedna z największych nowości XB3288UHSU, czyli HDR. W jaki sposób? Otóż nie ma sensu go odpalać bez uprzedniego samodzielnego ustawienia parametrów kolorów. Technologia FreeSync nie jest już natomiast niczym niezwykłym, obecnie niespotykanym zjawiskiem jest raczej jej brak. W testowanym modelu zakres synchronizacji odświeżania wynosi 38-60 Hz, co oznacza, że zaczyna działać dopiero, gdy nasz komputer jest w stanie osiągnąć w grze przynajmniej 38 klatek na sekundę.

XB3288UHSU w ostatecznym rozrachunku nadrabia jednak wyposażeniem – mamy głośniki, wejścia Display Port i HDMI, które swobodnie pozwalają na osiągnięcie rozdzielczości 3840x2160 w 60 Hz, a także hub USB, który daje możliwość podpięcia pod monitor innych peryferii.

XB3288UHSU to model wszechstronny, który na każdym polu radzi sobie przynajmniej nieźle. Jeśli więc szukasz dużego monitora, na którym pograsz, ale i popracujesz czy obejrzysz film – to jest to bez wątpienia interesująca opcja. Szczególnie jeśli na przestrzeni najbliższych miesięcy jeszcze stanieje... ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ solidna konstrukcja • bogate wyposażenie • wszechstronna matryca • HDR...

– ...który nie ma sensu bez kalibracji monitora • takie sobie odwzorowanie barw • mógłby być nieco tańszy

OCENA 8

BenQ EL2870U

Cena: 1290 zł | Dostarczył: BenQ | www.benq.pl

PARAMETRY • **Przekątna:** 28" • **Proporcje ekranu:** 16:9 • **Rozdzielczość:** 3840 x 2160 • **Matryca:** TN, matowa, podświetlanie LED • **Odświeżanie:** 60 Hz, FreeSync • **Kontrast:** 1000:1 typowy, 12 000 000:1 dynamiczny • **Czas reakcji:** 1 ms • **Złącza:** 2 x HDMI 2.0a, DisplayPort 1.4 • **Zużycie energii (maks./min.):** 55/0,5 W • **Inne:** HDR 10, głośniki 2 x 2 W, wyjście słuchawkowe, brak migotania podświetlenia, redukcja niebieskiego światła • **Wymiary:** 658 x 476 x 150 mm • **Waga:** 5,7 kg

Ten monitor śmiało można nazwać jednym z największych zaskoczeń ostatnich miesięcy, szczególnie jeśli mowa o modelach o rozdzielczości 3840x2160. Matryca TN w teorii powinna oznaczać przeciętne kolory, fatalne kąty widzenia i słabe przejścia kolorystyczne, tymczasem model BenQ zadaje kłam tym opiniom. Producent wybrał bowiem ekran, który z technologii w nim zastosowanej wyciska maksimum. Odwzorowanie barw jest całkiem niezłe, podobnie zresztą jak kąty widzenia. Do tego jest szybki (czas reakcji grey to grey to 1 ms), posiada HDR, technologię FreeSync i kosztuje zaledwie 1300 złotych.

Za ceną idą jednak ograniczenia, wśród których nie sposób nie wymienić braku możliwości regulacji wysokości ekranu czy przeciętnego designu (z dość grubymi ramkami okalającymi ekran). Jeśli jednak te wady, a także fakt, iż mówimy o 4K zamkniętym w 28, nie 32 calach, wam nie przeszkadzają, to bierzcie BenQ w ciemno. Pamiętajcie tylko, że odwzorowanie kolorów jest bardzo dobre jak na TN, w porównaniu z dobrymi IPS-ami wypada przeciętnie. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

+ bardzo dobra matryca jak na TN • HDR • głośniki • cena!

– matryca to wciąż TN-ka

OCENA 9

Nowe procesory mobilne Intela

Stało się. Intel w końcu ujawnił specyfikację nadchodzących mobilnych procesorów Ice Lake z serii U oraz Y produkowanych w procesie 10 nm. Ogółem dostaniemy aż jedenaście jednostek, z których najwydajniejsza, Core i7-1068G7, zostanie wyposażona w cztery rdzenie i osiem wątków. Procesor ten pracować ma z częstotliwością bazową 2,3 GHz, w trybie turbo rozpędzać pojedynczy rdzeń do 4,1 GHz, a w przypadku obciążenia wszystkich rdzeni utrzymywać 3,6 GHz. Intel podkreśla, że aż osiem z jedenastu CPU otrzyma zintegrowane wydajniejsze układy graficzne Iris Plus Graphics G4 albo G7. Nowe procesory będą też obsługiwać złącza Thunderbolt 3 oraz wydajne Wi-Fi 6 o przepustowości przekraczającej 1 Gbps. Pierwsze urządzenia z Ice Lake zostaną zaprezentowane podczas nadchodzących targów IFA w Berlinie na początku września. Póki co wiadomo, że na start pojawi się co najmniej 35 laptopów i hybryd korzystających z „niebieskich" jednostek obliczeniowych.

www.intel.com

Epic Games Store się rozwija

Co prawda „epickiemu" sklepowi do poziomu Steama jeszcze sporo brakuje, i to mówiąc oględnie, ale zmiany idą w dobrym kierunku. Ostatnimi czasy pojawiła się m.in. możliwość przechowywania zapisów gier w chmurze. Katalog gier, dzięki integracji z Uplay, obejmuje wszystkie tytuły Ubisoftu, a także 17 innych, z których najgłośniejsze to Darksiders 3, This War of Mine czy World War Z. Ponadto pojawiła się możliwość zintegrowania z EGS konta Humble Bundle, niebawem zaś dostaniemy odświeżony wygląd biblioteki gier.

www.epicgames.com

SPC Gear EG950 Ergonomic Chair

Cena: 2000 zł | Dostarczył: SPC Gear | spcgear.com

PARAMETRY • **Stelaż:** aluminiowa rama, plastikowe podłokietniki • **Materiał obicia:** poliestrowa siatka • **Wypełnienie:** brak • **Regulacja:** wysokość i głębokość siedziska, nachylenie oparcia, regulacja pozycji podłokietników w dwóch płaszczyznach, regulacja głębokości i wysokości podparcia odcinka lędźwiowego, dostosowanie pozycji zagłówka • **Inne:** dźwignie regulacji wysokości siedziska i nachylenia oparcia w podłokietnikach • **Maksymalna waga siedzącego:** 120 kg • **Waga:** 19,7 kg

Niby fotel gamingowy

– ale można go postawić w biurze i nikogo ten krok nie zdziwi. EG950 odbiega bowiem od formy typowych mebli dla graczy: siedzisko z obiciem i wypełnieniem zastąpiono tu czarną poliestrową siatką rozpiętą na aluminiowej ramie. Sprawia to, że całość wygląda lekko i stylowo zarazem. Taka forma pozwoliła również na wprowadzenie szerokiego zakresu regulacji. Dostosujemy tu nie tylko pozycję oparcia, ale także w trzech zakresach zagłówek, wysokość i głębokość siedziska oraz punkt podparcia odcinka lędźwiowego – co jest nieocenione przy dłuższych sesjach. Również sama **siatka, wbrew początkowym obawom, sprawdza się wyśmienicie** – szczególnie latem, kiedy przewiewność konstrukcji zapobiega nadmiernemu poceniu się.

Regulacja pozycji kolejnych elementów fotela jest w większości bardzo łatwa. Wysokość siedziska i kąt nachylenia oparcia zmienimy, naciskając spusty umieszczone pod podłokietnikami, co jest świetnym pomysłem. Najwięcej zachodu będziemy mieli z zagłówkiem, choć i tu da się szybko znaleźć dobre ustawienie w dwóch płaszczyznach. By jednak ustawić wychylenie podtrzymującego go pałąka, trzeba już skorzystać z klucza.

Minusem jest podatność podłokietników na przypadkową zmianę pozycji przy przesuwaniu fotela: po prostu łatwo okręcają się one w płaszczyźnie poziomej. Fajnym uzupełnieniem całości byłyby również blokady kółek – brakuje ich szczególnie wtedy, gdy mamy w pokoju panele lub parkiet.

Koniec końców **to świetny, choć drogi fotel**. Cena sprawia, że alternatywnie możemy równie dobrze rozglądać się za ergonomiczną i niegamingową konkurencją. EG950 ma jednak nad nią tę zaletę, że na ogół jest po prostu ładniejszy. **Xavier**

POWER!

Fotel zaskakuje wygodą i ma bardzo szeroki zakres regulacji.

PODSUMOWANIE

+ neutralny, stylowy wygląd • bardzo wygodny • zastosowanie siatki sprawia, że w lecie mamy lepszą wentylację • szeroki zakres regulacji

– bardzo wysoka cena • przy przesuwaniu fotela łatwo o przypadkową zmianę pozycji podłokietników • brak blokady kółek

OCENA 7+

Genesis Nitro 880

Cena: 880 zł | Dostarczył: Genesis | genesis-zone.com

PARAMETRY • **Stelaż:** stalowa rama, plastikowe podłokietniki • **Materiał obicia:** ekologiczna skóra • **Wypełnienie:** pianka poliuretanowa • **Regulacja:** wysokość siedziska, nachylenie oparcia, pozycja podłokietników w dwóch płaszczyznach i ich wychylenie • **Inne:** poduszka lędźwiowa, zagłówek, kółka z blokadą, cztery warianty kolorystyczne do wyboru • **Maksymalna waga siedzącego:** 150 kg • **Waga:** 17 kg

Gra wstępna (czyt. skręcanie do kupy) z Genesis Nitro 880 nie wymaga dyplomu uczelni technicznej. Regulacja zaś jest jeszcze prostsza: ustawimy tu sobie żądaną wysokość siedziska, poziom, wysunięcie i kąt wychylenia podłokietników, a także pozycję oparcia. Pod fotelem znajdziemy jeszcze ogromną gałę do regulacji stopnia odchylenia fotela względem zaopatrzonej w kółka podstawy. Owe wyposażone w hamulce „nylonówki" mają 75 mm średnicy i są świetne. Największą przyjemność, oprócz podjeżdżania, sprawia... leżenie. Aby zmienić pozycję, wystarczy jak Kargul w „Samych swoich" „tylko pociągnąć" i wygodnie niemal lewitujemy. Może w tym przeszkadzać poduszka podlędźwiowa (na szczęście zdejmowalna), ale już z zagłówka powinniśmy być zadowoleni. Obicie to sztuczna skóra, ale materiał ten sprawdza się nawet podczas długich „nasiadówek". **Chen Pi**

PODSUMOWANIE

+ duże kółka • stosunkowo wygodny • zamiana w leżankę

– nie licząc zbyt grubej poduchy – brak regulacji podparcia odcinka lędźwiowego • przydałyby się wyżłobione podłokietniki

OCENA 7

Nowe na rynku

Cyborgi są wśród nas

Amerykańska programistka podpisująca się w sieci pseudonimem Amie DD wszczepiła sobie w rękę znacznik RFID i tym samym została zaliczona w dość umowny póki co, ale coraz szerszy, poczet cyborgów. Kobieta zrobiła to, żeby mieć zawsze przy sobie...„kluczyki" do Tesli 3. Samochód ten można otworzyć m.in. właśnie za pomocą wspomnianego układu. Sama operacja była dość prosta: znacznik najpierw został pozbawiony osłonki, potem obleczony biopolimerem, a następnie wszczepiony w ramię w studiu tatuażu.

www.tesla.com

Chiński zastępca Androida

Huawei zaprezentowało HarmonyOS, czyli system operacyjny, który ma m.in. zastąpić Androida. To skutek przepychanek między Państwem Środka a Stanami Zjednoczonymi – przyciśnięty do ściany chiński producent pokazał, że projektowany m.in. z myślą o odbiornikach smart TV system jest gotowy na obsługę smartfonów z wyższej półki. Na razie się to jednak nie stanie i traktowany jest on przez Chińczyków jako rezerwa – głównie ze względu na zbyt mało rozbudowany ekosystem. Czas pokaże, czy Amerykanie wystraszą się nowego dziecka Huawei.

www.huawei.com

Alkohochlik napsocił

W poprzednim numerze CD-Action, a konkretniej w teście procesorów AMD, powierzyliśmy wpisywanie wyników do tabelek z rezultatami testów alkohochlikowi, który – jak to gadzina ma w zwyczaju – pomylił je w paru miejscach. Na szczęście szkody nie są znaczne, ale bijemy się w piersi i przepraszamy za błędy. Poprawioną tabelkę umieściliśmy pod adresem http://bit.ly/2KOGJPv.

www.cdaction.pl

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wysłania magazynu do druku.

Advertorial

Opinie kursantów

KODILLA

Dla mnie bootcamp Kodilli (Java Developer) był „strzałem w dziesiątkę". Skończyłem studia na kierunku fizjoterapia, więc na kurs zapisałem się mając zerowe doświadczenie w kodowaniu. Bootcamp okazał się dla mnie idealny, gdyż przede wszystkim pozwalał na naukę o dowolnej porze i w swoim tempie.

Sporym atutem nauki było to, że mogę sam i we własnym tempie dochodzić rozwiązań problemów, co pozwoliło na lepsze zrozumienie treści, w porównaniu do sytuacji, gdy ktoś miałby mi po chwili mojego bezowocnego zastanawiania się dać gotowe rozwiązanie.

W niecały miesiąc po zakończeniu bootcampu otrzymałem ofertę stażu w świetnej firmie w Trójmieście. Okazało się, że kurs był naprawdę kompletny, zahaczając o wiele wątków dał mi silne podstawy samej Javy, ale poznając cały ekosystem pozwolił na dość płynne wejście w „workflow" w obecnym miejscu pracy, a umiejętność szukania informacji, której nauczyłem się na kursie dodatkowo pozwala mi czuć się dość komfortowo.

Mateusz

Na bootcampie Kodilli dużo dała mi możliwość realizacji programu całkowicie online i bezpośredni kontakt z mentorem podczas nauki. Za każdym razem, gdy „utknęłam" na którymś z etapów, mogłam dokładnie omówić problem i jego rozwiązanie przy merytorycznym wsparciu mentora. Polecam bootcamp Kodilli przede wszystkim osobom, które potrzebują „przyspieszyć" tempo nauki podczas początkowego etapu drogi w kodowaniu.

Katarzyna

Dzięki bootcampowi byłem w stanie wygospodarować sobie w odpowiedni sposób czas na naukę. To była dodatkowa motywacja, trochę presja, że po prostu trzeba cisnąć z tym tematem.

Aleksander

Bootcamp był na wysokim poziomie, kursy dodatkowe które zrobiłem przed bootcampem bardzo dobrze mnie rozgrzały do podjęcia się wyzwań z modułów, które też były bardzo dobrze opisane i opracowane, z których można było naprawdę dużo wynieść i się nauczyć. Zadania były i łatwe i trudne żeby zobaczyć działanie danej rzeczy w czymś bardziej zaawansowanym, i były też zadania w których można się było super sprawdzić.

Rozmowy z mentorem były jedną z lepszych części bootcampa. Zawsze mogłem na niego liczyć nawet poza rozmowami pisząc problem na czacie lub skypie i zawsze był chętny do pomocy, więc to był na prawdę duży plus.

Na czacie też zawsze mogłem liczyć na pomoc na pokojach publicznych od innych mentorów, jak i innych kursantów, społeczność bardzo miła i panująca na czacie aż zachęca żeby dać się wciągnąć w dyskusję jak i w rozwiązywaniu problemów. Doradcy HR są na bardzo wysokim poziomie, zawsze można liczyć na pomoc od nich i dowiedzieć się bardzo różnych potrzebnych informacji żeby zwiększyć nawet dwukrotnie szanse na znalezienie pracy :) Osobiście polecam i zachęcam do wzięcia udziału :)

Robert

Myślę, że kurs jest super. Z jednej strony wychodzę z założenia, że można nauczyć się wszystkiego samemu, jednak ilość materiałów w internecie jest tak duża, że trudno zdecydować się z czego korzystać. Część rzeczy może być przestarzała, albo się z nich raczej nie korzysta.

W Kodilli ma się prawie że na tacy podane to co jest wymagane, dodatkowo przez to, że uczymy się z mentorem, który jest aktywny zawodowo, możemy się dowiedzieć co jest wymagane na rynku, jak pisać kod, na czym się skupiać. Informacje które pewnie można by było gdzieś wyszukać, ale tutaj dostajemy je z pierwszej ręki. Przerobiłem też parę innych kursów i praktycznie rzadko kiedy wspomina się np. o testowaniu kodu i w jaki sposób to robić, a w pracy jest to bardzo istotne.

Myślę, że Kodilla dobrze przygotowuje do rozpoczęcia pracy jako programista. Mamy wszystko co najważniejsze podane w jednym miejscu, trzeba włożyć w to co prawda dużo własnej pracy bo samo przeczytanie tego nie załatwi. Uważam, że dzięki kursowi możemy się w stosunkowo krótkim czasie dużo nauczyć, przede wszystkim rzeczy które są wymagane przez pracodawców.

Szymon

Cieszę się, że postawiłem na Kodillę i chciałbym polecić tę szkołę wszystkim tym, którzy nie są jeszcze zdecydowani, jaką szkołę programowania wybrać. Atutem Kodilli jest świetna organizacja i wysoki poziom merytoryczny prowadzonych szkoleń.

Tomasz

Czasami zastanawiam się, czy Kodilla w ogóle odpoczywa i śpi :) ,bo nawet późno w nocy oraz w weekendy mogę liczyć, że otrzymam pomoc w rozwiązaniu problemu w nauce kodowania. Dla mnie to o wiele lepsza jakość nauki niż grupa z wykładowcą na szkoleniu weekendowym.

Kodillę wyróżnia także otwartość na zgłaszane uwagi, sugestie i nowe potrzeby kursantów,a tym samym nieustanne i bieżące doskonalenie bootcampa w atmosferze koleżeńskiej współpracy.

A co najważniejsze, to wszystko za niższą cenę niż porównywalny kurs stacjonarny.

Ewelina

Honor 20 Pro

Cena: 2400 zł | Dostarczył: Honor | www.hihonor.com

PARAMETRY • **System:** Android 9 • **Procesor:** Kirin 980 • **Grafika:** Mali G76 MP10 • **Ekran:** IPS, 6,26", 1080 x 2340 • **Pamięć:** 8 GB RAM, 256 GB flash • **SIM:** 2 x nano, standby • **Komunikacja:** 4G, Wi-Fi 802.11 ac, Bluetooth 5, NFC • **Bateria:** 4000 mAh, niewymienna • **Aparat:** tylny 48 Mpix + 16 Mpix szerokokątny + 8 Mpix tele + 2 Mpix makro, przedni 32 Mpix z asystą AI • **Inne:** czujniki – akcelerometr, żyroskop, pozycji, pola magnetycznego, światła, zbliżeniowy, natężenia dźwięku, czytnik linii papilarnych (zintegrowany z przyciskiem Power), GPS • **Wymiary:** 154,6 x 74 x 8,5 mm • **Waga:** 182 g

Topowa konfiguracja i świetna jakość zdjęć za dobrze dobraną cenę.

Tak jak w przypadku topowej serii P telefonów Huawei, także Honor postanowił rozszczepić swego flagowca na dwie odnogi: zwyczajną i Pro. Tę pierwszą przedstawiliśmy miesiąc temu i od niej omawiana tu wersja Pro różni się o 400 zł wyższą ceną i szczegółami, które przede wszystkim ucieszą maniaków mobilnej fotografii. Choć i w pozostałych aspektach jest czasami lepiej. Za bardzo wysoką wydajność odpowiada tu taki sam jak w standardowym modelu układ Kirin 980 – nie ma sensu więc ponownie go wychwalać. Powodem do zadowolenia jest za to dwa razy więcej pamięci na dane – 256 GB pamięci flash wystarczy na wszystkie typowe zastosowania. Ekran to znów IPS z wycięciem w lewym górnym rogu na aparat. Szkoda, że nie OLED. M.in. z tego powodu czytnik linii papilarnych trafił na bok urządzenia i przylgnął do przycisku Power – co w praktyce sprawdza się wyśmienicie i sam jestem zachwycony, jak bardzo wygodne jest to rozwiązanie.

Największe jednak wrażenie robi zestaw aparatów. **Najjaśniejszym – dosłownie! – elementem zestawu jest ten główny ze świetną matrycą Sony IMX586 i obiektywem f/1.4.** W przypadku smartfonów to jasność na niespotykanym poziomie, co daje efekt w postaci świetnej pracy w gorszych warunkach oświetleniowych – i to bez wykorzystania trybu zdjęć nocnych. Ten ostatni też zresztą mamy na podorędziu i sprawdza się on wyśmienicie w przypadku głównego aparatu: robiąc fotki z ręki, możemy uzyskać naprawdę dobre efekty. Aparat zbiera wówczas światło na ogół przez kilka, kilkanaście sekund (sporadycznie czas ten wzrasta powyżej 20 s), a następnie składa w pojedynczą fotografię. Nawiasem mówiąc, jeśli mamy czas, to z tego trybu warto korzystać nawet wtedy, gdy mamy umiarkowane warunki oświetleniowe – w takim wypadku po prostu kolory lepiej wyjdą.

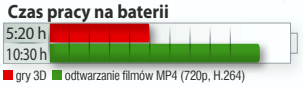
Jakość fotografii spada, gdy do gry wchodzi moduł tele. W przypadku Honora 20 Pro możemy korzystać z przybliżeń: optycznego x3, hybrydowego x5 i cyfrowego x30. W praktyce – jeśli chodzi o jakość – to ten drugi próg jest jeszcze do przyjęcia, od biedy można wyjść nieco wyżej, ale wszystko powyżej x20 jest już zwyczajnie nieakceptowalne i należy traktować to jako ciekawostkę. Tym niemniej w codziennym użytkowaniu zestaw aparatów w porównaniu do wszystkiego, co wcześniej miał Honor (i przy okazji – porównywalna cenowo konkurencja) zachwyca wszechstronnością: obejmiemy tu scenę szerokim kątem, zrobimy wyśmienitej wręcz jakości typową fotkę, a w razie potrzeby wykadrujemy odpowiednio obraz – płacąc jednak tym więcej w jakości, im węższy kadr sobie zażyczymy. Najsłabszym ogniwem zestawu aparatów jest supermakro – tutaj sensor ma ledwie 2 Mpix, trzeba się też pogodzić z faktem, że punkt ostrości ustawiono na sztywno w odległości 40 mm od soczewki – dobrze zrobiona fota wymaga więc manipulacji telefonem.

Na koniec popatrzmy na opłacalność. Względem testowanego miesiąc temu podstawowego modelu Honor 20 wersja Pro jest zdecydowanie ciekawsza. **Za cztery stówki więcej dostajemy tu dwukrotnie więcej pamięci na dane, więcej RAM-u oraz uzupełniający i tak już bogaty zestaw aparatów moduł tele.** W tym przypadku wybór wydaje się oczywisty – Pro jest jak najbardziej w porządku. Trudniej będzie, gdy postawimy testowany tu model obok Honora View20 – w tym drugim przypadku nie mamy ani szerokiego kąta, ani modułu tele, jednak różnica w cenie wynosząca niemal 500 zł sprawia, że jakoś łatwiej obyć się bez tych dodatkowych aparatów. Można też rozważyć jeszcze tańszego Xiaomi Mi 9 – tu jednak prócz oszczędności ok. 650 zł mamy skromniejszy zestaw foto i dwa razy mniej pamięci na dane. W zamian jednak dostajemy lepszy ekran OLED. Wszystko to pokazuje, że choć Honor 20 Pro jest urządzeniem atrakcyjnym i wprowadzającym w zasadzie na średnią półkę wiele ciekawych rozwiązań, na rynku może mieć trudniej niż choćby jego poprzednik. **Użytkowo jednak wypada wyśmienicie** – i dlatego zasłużył na rekomendację.

Krigore

TESTY

Czas pracy na baterii



Wydajność

3DMark Sling./S. Ext.	3791/2089(*)
Geekbench 4 (single/multi)	3262/9301(*)

(*) Im więcej, tym lepiej.

PODSUMOWANIE

+ świetny główny aparat z bardzo jasnym obiektywem i dobrą matrycą • obiektyw tele • wyśmienita wydajność • dużo miejsca na aplikacje • przyzwoita bateria • bardzo dobry stosunek ceny do jakości

– brak gniazda minijack • supermakro to raczej bajer

OCENA 8+

Nowe na rynku

Asus ROG Strix Radeon RX 5700 XT

Nowy Radeon – ale tym razem w niereferencyjnym wydaniu. Co przekłada się w przypadku Asusa na zauważalnie lepszą w stosunku do wersji AMD kulturę pracy, wysokie fabryczne taktowanie, a co za tym idzie – bardzo dobrą wydajność graficzną. Jak to jednak bywa w przypadku kart Asusa, za świetną jakością wykonania idzie także zauważalnie wyższa cena.

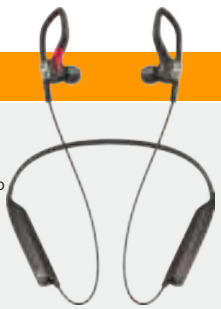
Cena: 2300 zł
www.asus.com

Acer Helios 700

Wraz z końcem sierpnia do sprzedaży wchodzi Helios 700. To kolejny już gamingowy potwór marki Acer, który tym razem pojawi się w pięciu wariantach konfiguracyjnych. Za wydajność graficzną odpowiadać mają zależnie od wersji układy Nvidii, GeForce RTX 2070 lub RTX 2080. Te alternatywy dla tradycyjnego peceta – bo nie sposób traktować ich inaczej – mają kosztować od ok. 10 tys. zł wzwyż. Auć!

Cena: ok. 10-15 tys. zł
www.acer.com

Sennheiser IE 80S BT



Słuchawki te należy traktować jako ciekawostkę – no, chyba że kogoś stać na wyłożenie przeszło 2 tys. zł na bezprzewodowe urządzenie Bluetooth. W zamian jednak dostanie urządzenie wyposażone w 10 mm przetworniki, konwerter cyfrowo-analogowy AKM i obsługę kodeków LHDC, aptX HD i AAC. W obsłudze pomoże aplikacja Smart Control z wbudowanym pięciopasmowym korektorem dźwięku.

Cena: 2100 zł
sennheiser.pl

Ceny na podstawie ofert w sieci w dniu wydania magazynu do druku.

Logitech G Pro X

Cena: 500 zł | Dostarczył: Logitech | www.logitechg.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 20 Hz – 20 kHz • **Przetworniki:** 50 mm • **Długość kabla:** 2 m lub 1,5 m dla smartfonów • **Sposób podłączenia:** USB dla PC (poprzez zewnętrzny DAC), mini-jack dla smartfonów • **Wbudowany mikrofon:** tak, odpinany; 6 mm, kardioidalny, 100 Hz – 10 kHz • **Inne:** na kablu PC regulacja głośności i wyłącznik mikrofonu, w zestawie futerał, druga para muszli i alternatywne okablowanie do smartfona • **Waga:** 320 g

Wyśmienita jakość dźwięku, niesamowity mikrofon i nienaganny wygląd.

To pokłosie przejęcia przez Logitecha uznanego producenta mikrofonów Blue Vo!ce i zarazem **najlepsze słuchawki, jakie widziałem (słyszałem?) w tym roku**. Już na pierwszy rzut oka prezentują się świetnie: wyglądem odbiegają od tego, co na ogół mamy na myśli, mówiąc o gamingowym sprzęcie. Brak tu migającego podświetlenia – zamiast tego jest stylowe wykończenie muszli aluminiowymi emblematami producenta, matowe tworzywo i stalowy, obszyty ekologiczną skórą pałąk ze skręconym w sprężynę okablowaniem. Całość dopełnia **odpinany nerkowaty mikrofon, który tak naprawdę jest jedną z dwóch głównych zalet G Pro X**. Powiem krótko: w słuchawkach nie widziałem lepszego. Pracuje świetnie, a do tego towarzyszy mu rozbudowane oprogramowanie, które pozwala dostosować barwę naszego głosu. Dzięki temu możemy uzyskać np. radiowe brzmienie, pozbyć się trzasków, ograniczyć odgłosy tła itd. Modyfikacja ustawień jest przy tym bardzo wygodna: nagrywamy próbkę własnego głosu, software ją zapętla, my zaś machamy suwakami, wsłuchując się w powodowane tym zmiany. **Drugą mocną stroną słuchawek są wrażenia z odsłuchu**. Zaskakujące jest, że jak na sprzęt do grania Pro X charakteryzuje się stosunkowo neutralnym brzmieniem. Mamy tu jedynie nieznacznie podbite niskie tony, co sprawia, że koniec końców **słuchawki przeznaczone przecież do grania równie dobrze sprawdzają się w muzyce**. Separacja dźwięków stoi na bardzo wysokim poziomie, a brzmienie wyraziste i krystalicznie czyste. Słowem – rewelacja! Ci, którzy cenią wirtualizację dźwięku, mogą też pokusić się o włączenie i skonfigurowanie trybu 7.1 – moim zdaniem jednak standardowy tryb stereo w zupełności wystarcza. Cieszy także zawartość opakowania: mamy dwa komplety okablowania z rozdzielaczem, ze słuchawek można więc korzystać również z telefonem, a także futerał i drugi komplet muszli. Ten ostatni sprawdzi się, jeśli ktoś przedkłada materiał nad ekologiczną skórę, w tym przypadku musimy się jednak liczyć ze zdecydowanie gorszą izolacją od otoczenia. Cena? Drogo, słuchawki o porównywalnej jakości dźwięku można kupić taniej. Ale już z mikrofonem tej klasy – niekoniecznie.

krigore

PODSUMOWANIE

+ stylowy wygląd • świetny, zrównoważony i czysty dźwięk • jeszcze lepszy mikrofon • mnóstwo opcji związanych z modyfikacją barwy głosu • wygodne • dwie pary muszli i pokrowiec w zestawie

− cena

OCENA 8+

SPC Gear SM900

Cena: 320 zł | Dostarczył: SPC Gear | www.spcgear.com

PARAMETRY • **Typ:** brak danych • **Charakterystyka kierunkowości:** kardioidalna • **Przenoszone częstotliwości:** 18 Hz – 21 kHz, 16 bit/48 kHz • **Długość kabla:** 2,9 m • Sposób podłączenia: USB • **Inne:** w zestawie statyw, filtr pop, niezbędne kable • **Rozmiar:** 405 x 115 x 280 mm • **Waga:** 1,8 kg (ze statywem)

To najtańszy zestaw składający się z mikrofonu, statywu, koszyka i pop filtru. Nieco ponad 300 złotych to przynajmniej ze 200 złotych mniej, niż życzy sobie konkurencja. I choć to inaczej pomalowany sprzęt marki Novox, nie zaś całkiem autorska konstrukcja SPC, nie zmienia to faktu, że w zasadzie trudno mu cokolwiek zarzucić. Pierwsza sprawa to jakość dźwięku. W porównaniu do większości mikrofonów wbudowanych w słuchawki – rewelacyjna. OK, mikrofony biurkowe za 500 zł są nieco lepsze, ale ten w zupełności wystarcza, by nie wstydzić się ani na YouTubie, ani na Twitchu. Warto tylko pamiętać, że jeśli ma się go blisko ust, słyszalnie obniża głos – to akurat zazwyczaj pożądane, ale jeśli się zapomnisz i odchylisz głowę do tyłu, każdy to usłyszy. W zestawie jest filtr pop, więc nie trzeba się martwić o „plucie", wbudowane odszumianie zaś bardzo dobrze filtruje np. odgłos działającego komputera.

Czego zatem brakuje? Niestety nie ma pokrętła regulacji głośności ani nawet przycisku wyciszenia, trzeba to robić w systemie lub używanym softcie. Do mikrofonu żaden dodawany nie jest, o sterowniki automatycznie zadba Windows. Nieco też szkoda, że choć cały mikrofon jest czarny ze wstawkami czerwonymi i srebrnymi, to dioda informująca o działaniu świeci na niebiesko. Ogólnie jednak SM900 to bardzo dobra propozycja nie tylko dla początkujących. W swojej cenie nie ma konkurencji, niczego nie trzeba dokupywać, by zacząć z niego korzystać, a do tego jakość dźwięku jest całkowicie wystarczająca nie tylko dla początkujących.

Allor

PODSUMOWANIE

+ w zestawie wszystko, czego potrzeba • sensowne ramię z koszykiem eliminującym drgania • fajny, stonowany wygląd • nie wymaga sterowników • wbudowane odszumianie • dobra jakość wykonania • dobra jakość dźwięku, zwłaszcza biorąc pod uwagę cenę

− poziom niskich tonów bardzo zależy od odległości od mikrofonu • brak przycisku wyciszenia • brak możliwości zmiany głośności • niebieska dioda informująca o włączeniu mikrofonu

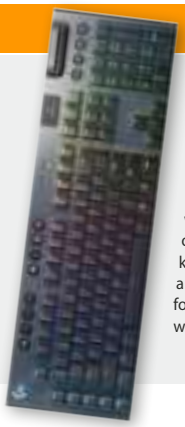
OCENA 8+

Nowe na rynku

BenQ GV1

To niewielki projektor o wadze ok. 700 g. Przekątna wyświetlanego przezeń obrazu może mieć maks.100 cali. Do działania nie potrzebuje kabli: wbudowany akumulator wystarczy na ok. 3 godziny pracy, a obraz do projektora dociera m.in. dzięki Wi-Fi. Jak można przypuszczać, sprzęt nie jest zbyt jasny. Po obrazie nie spodziewajmy się też wysokiej rozdzielczości – musimy zadowolić się 480p. Do okazjonalnych zastosowań wystarczy jednak aż nadto.

Cena: 1570 zł
www.benq.eu



Logitech G915 Lightspeed

To mechanik z najwyższej półki. Niskoprofilowe przełączniki GL i łączność bezprzewodowa zapewniają czas reakcji na poziomie 1 ms, producent deklaruje też 135 dni działania przy założeniu, że wyłączymy podświetlenie i gramy przez osiem godzin dziennie. Oczywiście – jak ktoś ma ochotę – podświetlenie RGB jest, a całość zamyka się w smukłej, atrakcyjnej formie. Dla mniej zamożnych jest też tańsza wersja przewodowa – G815 (849 zł).

Cena: 1049 zł
www.logitechg.com

Corsair Scimitar Pro

Nowa myszka dla fanów MMO – przyda się szczególnie w kontekście powrotu klasycznej wersji World of Warcraft. Gryzoń wyposażono w boczny panel z dwunastoma mechanicznymi przyciskami. Jego pozycję można sobie dostosować, przesuwając całość do przodu lub do tyłu. Mamy do dyspozycji aż 8 mm przestrzeni, co może zrobić dużą różnicę w przypadku mniejszych lub większych dłoni. Myszkę wyposażono w topowy sensor PMW3367.

Cena: 400 zł
corsair.com

Razer Viper

Cena: 360 zł | Razer | www.razerzone.com

PARAMETRY • **Liczba przycisków:** 8 (w tym programowalnych: 8) plus rolka (programowalna) • **Długość kabla:** 2,1 m • **Rodzaj sensora:** optyczny, maksymalnie 16 000 dpi, 450 ips, 50 G • **Częstotliwość aktualizacji:** do 1000 Hz • **Sposób podłączenia:** USB • **Inne:** optyczne główne przełączniki (70 mln kliknięć), „sznurówkowy" kabel w oplocie, przycisk zmiany dpi na spodzie, rozbudowane makra, zgodność z Synapse 2.0, podświetlane logo i przycisk dpi (RGB), symetryczna obudowa • **Wymiary:** 127 x 66 x 38 mm • **Waga:** 69 g

To najnowsza i obecnie **najbardziej esportowa mysz dla fanów FPS-ów w ofercie Razera**. Korzysta z tego samego świetnego sensora optycznego, co inne topowe modele tej firmy, nie dziwi więc, że pod tym względem nie ma się do czego przyczepić. Ale to dopiero początek dobrych wiadomości. Ot, choćby obudowa: pierwsze, co rzuca się w oczy, to jej symetryczność i przyciski po obu stronach. Nie każdy musi taki kształt lubić, ale jak to z myszami bywa, najlepiej po prostu przymierzyć ją do dłoni przed zakupem. Mnie przypadła do gustu, a do tego – w przeciwieństwie do Viperów sprzed lat – nie ma żadnych krawędzi, które mogłyby uciskać przy dłuższych sesjach.

Ale obudowa, choć tego nie widać, kryje także inne tajemnice. Pierwsza to umieszczony na spodzie przycisk wyboru dpi (jego działanie można zmodyfikować w softcie). Fajna sprawa, zapobiega przypadkowym zmianom czułości, a dzięki diodzie RGB i bez softu wiadomo, który profil jest aktywny. Oczywiście opcję zmiany czułości można też przypisać do innego przycisku. Drugą ciekawostką są przełączniki: dwa główne, choć w dotyku są takie same, jak w innych modelach, wykorzystują technologię optyczną, co przekłada się na większą trwałość i szybsze działanie. Tego ostatniego zwykły gracz nie wyczuje (opóźnienie to zaledwie 0,2 ms, a nie okolice 1 ms jak u konkurentów), ale na turniejach czasami faktycznie liczą się dziesiąte części milisekundy.

To natomiast, co są w stanie wyczuć nie tylko zawodowcy, to **waga Vipera. 69 gramów jest jednym z najlepszych wyników na świecie!** Jeśli grasz na niskim dpi – super sprawa! Zwłaszcza że w przeciwieństwie do konkurentów tutaj mamy normalną obudowę bez dziur, a te mogą być niepokojące nie tylko dla osób z trypofobią (lęk przed dziurami, ale nie szukaj tego hasła w necie...). Na deser dostajemy zaś bardzo giętki, sznurówkowy kabel, logo z podświetleniem RGB oraz zgodność z Synapse 2.0, choć wbudowana pamięć pozwala na komfortowe korzystanie z myszy także na komputerach, na których softu zainstalować się nie da. A minusy? Jeśli lubisz lekkie myszy, jedynym problemem może być cena, choć ta zazwyczaj szybko w Polsce spada o przynajmniej 30%. ■ **Allor**

Bardzo lekka, z bardzo dobrym sensorem i bez dziur.

PODSUMOWANIE

➕ **bardzo niska waga • świetny sensor • solidna obudowa bez dziur • rozbudowane makra • symetryczna obudowa • i to bez dziur • sznurówkowy kabel**

➖ **dość droga jak na model przewodowy**

OCENA **8+**

Genesis Helium 700BT

Cena: 269 zł | Dostarczył: Genesis | www.genesis-zone.com

PARAMETRY • **Przenoszone częstotliwości:** 40 Hz – 20 kHz • **Moc muzyczna:** 60 W (2 x 16 W + 24 W subwoofer) • **Średnica przetwornika:** 3" tweeter (satelitka), 5" (subwoofer) • **Sposób podłączenia:** kabel 1 x mini-jack, gniazda 2 x cinch, Bluetooth 4.2 • **Wyjście słuchawkowe:** brak • **Inne:** regulacja basów, system dźwięku przestrzennego, pilot, wejście na karty SD i wejście USB, wyświetlacz • **Wymiary:** 130 x 105 x 100 mm (satelity), 345 x 310 x 170 mm (subwoofer) • **Waga zestawu:** 6,8 kg

Kiedy przeczytałem na pudełku, że mam do czynienia z głośnikami 2.1 z łącznością bezprzewodową Bluetooth i to w dodatku kosztującymi mniej niż 300 złotych, nie wierzyłem, że mogą grać one dobrze. Myliłem się, bo choć Helium 700BT nie jest w żadnym wypadku zestawem idealnym, to stosunek ceny do jakości wypada tutaj świetnie. Trzeba od razu zaznaczyć, że choć głośniki łączą się poprzez Bluetooth, to nic nie stoi na przeszkodzie, by korzystać z tego modelu jak z klasycznego przewodowego zestawu i podłączyć go kablem audio. Inna sprawa, że strata jakości przy zastosowaniu Bluetooth nie jest specjalnie zauważalna – choć boli brak wsparcia dla aptX – a dodatkowo Helium 700BT umożliwia na odtwarzanie muzyki także z pendrive'a oraz karty SD. Tak właściwie to taka miniwieża. Przejdźmy jednak do meritum – jakości dźwięku. Jest naprawdę nieźle. Głośniki nie tylko są głośne – 30 W robi swoje – ale także grają czysto i wyraźnie. Oczywiście nie ma się co spodziewać w tym przedziale cenowym cudów, jednak po dopasowaniu basów i sopranów do własnych potrzeb brzmienie może się podobać. Dlatego też ocena końcowa musi być wysoka – to niezły, ale już świetnie wyceniony zestaw 2.1. ■ **Ninho**

PODSUMOWANIE

➕ **• przyzwoity dźwięk • błyskawiczne łączenie przez Bluetooth • możliwość puszczania muzyki z USB i karty SD • USB z opcją ładowania • wygodny pilot w zestawie • cena!**

➖ **bas mógłby być lepszy • 2.1 w grach nie przeskoczy pewnego poziomu • brak wsparcia dla aptX • wzornictwo nie dla każdego**

OCENA **8**

Ciekawe aplikacje

Say it right!

Aplikacja, która podpowie ci, jak wypowiedzieć nieznany, na ogół obcojęzyczny wyraz tak, żeby się przy tym nie zbłaźnić. Wpisujemy interesujący nas termin, a potem wybieramy z listy jeden z wariantów wymowy. Program pozwala przeglądać zapisy audio stworzone przez osoby różnych narodowości – nawet w przypadku tego samego wyrazu!

Cena: darmowe
Platformy: Android

Fiszkoteka

Jest to program do nauki języków obcych korzystający z metody fiszek – czyli karteczek z pytaniem i odpowiedzią. Działa to na banalnej zasadzie: jeśli odpowiedź znamy, przechodzimy do następnego pytania, jeśli nie – również, ale nieznany materiał wraca do puli powtórkowej. Program podzielony na całkiem rozbudowaną część darmową oraz płatną premium za 9 zł miesięcznie.

Cena: darmowe
Platformy: Android, iOS

Mega Quiz Gaming 2K19

Niby pierdółka, ale można się sprawdzić – to seria pytań ze świata gier, na które odpowiadamy, zaliczając tym samym kolejne grupy zagadek. By przejść dalej, trzeba np. zgadnąć tytuł gry, patrząc na uproszczony obrazek nawiązujący do danej produkcji. Oczywiście tematyka jest szersza i kolejne zagadki dotyczą choćby bohaterów czy uzbrojenia. Aplikacja w języku angielskim.

Cena: darmowe
Platformy: Android

OFERTA SPECJALNA logitech G

Zestaw słuchawkowy G935

Kompatybilne z PC i konsolami

Słuchawki gamingowe najwyższej klasy. Dźwięk generują 50 milimetrowe membrany PRO-G, który jest czysty, soczysty i donośny - na pewno usłyszysz przeciwnika próbującego zakraść ci się za plecy. Szczególnie, że za dźwięk przestrzenny odpowiada technologia DTS HEADPHONE:X 2.0. Składany mikrofon nagrywa bardzo wyraźnie, twoja drużyna zrozumie cię bez przeskód podczas siechowych potyczek. Słuchawki mogą pracować w trybie przewodowym i bezprzewodowym, w pomieszczeniach zapewniając nawet do 15 metrów zasięgu od nadajnika. G935 są kompatybilne nie tylko z komputerami, ale też PS4, Xboksem One, Nintendo Switchem i urządzeniami mobilnymi - jeden headset, by wszystko słyszeć! Podobnie jak G PRO Wireless headset jest kompatybilny z G Hubem, który pozwala na dostosowanie preferencji dźwięku wedle własnych upodobań, ale też... konfiguracji podświetlenia RGB znajdującego się na nausznikach. Ten headset ma wszystko...

CENA PROMOCYJNA 549 zł

CENA PROMOCYJNA 449 zł

Bezprzewodowa mysz G PRO Wireless

Ultralekka (tylko 80 gramów!) bezprzewodowa mysz uwielbiana przez esportowców. Dwa lata pracy i konsultacje z ponad 50 profesjonalnymi graczami zaowocowały produktem, którym wygrywają turnieje zawodnicy takich drużyn jak G2, TSM, Astralis, Ence, RNG i wielu, wielu innych. Sensor Hero 16K zapewnia gigantyczną precyzję, a technologia LIGHTSPEED dba, żeby wszystkie ruchy docierały do w czasie jednej milisekundy - to szybciej, niż niektóre myszy przewodowe! Aplikacja G Hub pozwala na zaprogramowanie aż ośmiu przycisków, a wszelkie ustawienia zapisują się w pamięci urządzenia, więc nie trzeba ich modyfikować dla każdego urządzenia osobno. Czas pracy na baterii? Do 60 godzin ciągłego grania bez podświetlenia i 48 godzin z aktywnym, ale po dokupieniu podkładki PowerPlay można o ładowaniu zapomnieć całkowicie, bo gryzoń czerpie energię bezpośrednio z podkładki. G PRO Wireless to aktualnie topowa konstrukcja na rynku. Myślisz o profesjonalnym graniu? Koniecznie ją wypróbuj!

Dzięki kodom pobranym z naszego serwisu kody.cdaction.pl (po użyciu zdrapki ze strony 130) będziecie mogli zakupić promocyjne produkty w następujących cenach:

MYSZ BEZPRZEWODOWA G PRO – 449 zł
SŁUCHAWKI DLA GRACZY G935 – 549 zł

Promocja obowiązuje w sklepach RTV Euro AGD i na euro.com.pl
Promocja obowiązuje od 27.08 do 23.09.2019 r. lub do wyczerpania zapasów.

RTV EURO AGD

JAK SKORZYSTAĆ Z TEJ OKAZJI?

Na stronie 130 podana jest instrukcja, dzięki której pobierzesz z naszego serwisu specjalny kod zniżkowy.

JAK SKORZYSTAĆ Z KODU PROMOCYJNEGO?

1. Wejdź na www.euro.com.pl, znajdź objęty promocją produkt.
2. Kliknij „Do koszyka".
3. W sekcji „Zawartość koszyka" wpisz swój kod w polu na kod promocyjny.
4. Po wciśnięciu „Zastosuj" kwota rabatu powinna zostać odliczona od wartości produktu.
Lub:
1. Odwiedź salon RTV Euro AGD, w którym dostępny jest produkt objęty promocją (dostępność towaru w twojej okolicy można sprawdzić na stronie euro.com.pl).
2. Udaj się do doradcy klienta ze swoim kodem. Doradca wpisze kod w systemie i kwota rabatu zostanie odliczona od wartości produktu.
Miłego grania!

Szczegóły znajdziesz w regulaminie promocji: www.euro.com.pl/cms/logitech-oferta-specjalna-cdaction-082019

Advertorial

ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: CDACTION@CDACTION.PL LUB LISTY: WYDAWNICTWO BAUER, CD-ACTION, SŁONIMSKIEGO 1A, 50-304 WROCŁAW

A zaskoczę was – dzisiaj wstępu nie będzie. Po prostu zapraszam do lektury AR, a że za miesiąc będzie CDA nr 300, to zachęcam do nadsyłania listów refleksyjno-jubileuszowo-podsumowujących. Miłej lektury!

ROZMAITOŚCI

Mam pytanie do redaktora Papkina. Zaznaczam też z góry że nie chce nikogo obrazić, wyrażam wyłącznie moje subiektywne zdanie. Oto moje pytanie: czy redaktor Papkin jest w stanie napisać dłuższy tekst bez odniesienia do tematyki LGBT? Większość jego dłuższych wypowiedzi (niezależnie o co by chodziło) zawiera jakąś wzmiankę na ten temat.

Odpowiem dowcipem (kiepskim). „Czy mężczyzna może zajść w ciążę? Nie wiadomo, ale próby trwają". Prawdziwą odpowiedź znajdziesz pod swoim listem. I nie ja ją napisałem, a pewna graczka...

MrJedi: Wszystko, co tworzymy, jest w taki czy inny sposób odzwierciedleniem czasów, w których żyjemy.

Mam świadomość, że „strefy się przenikają" i ciężko nie napisać o polityce w kontekście np dopłat od rządu dla polskiej branży, czy też niebagatelną rolę np. CDP RED na naszą gospodarkę, ale moim zdaniem redaktor Papkin coraz bardziej przesadza. Coraz mniej te teksty traktują o grach (albo w ogóle są tylko wzmianką jak np w wyżej wymienionym artykule) a coraz bardziej manifest organizacji LGBT, a chyba nie na to miejsce w magazynie o grach. To taka moja luźna refleksja.

Długo się zbierałem żeby do was napisać ale skoro już tu jestem, to mam jesszcze kilka pytań. Jaka jest średnia wieku w redakcji (wyłączywszy dwa dinozaury czyli Allora i Smugglera – mr. Jedi nie liczę bo na 99% to tylko alter ego Smugglera)?

A wiesz, że nie wiem... Albo raczej – nie chcę wiedzieć.

Kto jest najmłodszy a kto najstarszy z pozostałych (zakładam że najmłodszy będzie Papkin).

Ninho. 27 lat małolat ma.

9kier: A nie Bastian?!

Racja. W sumie też 27 lat i to o miesiąc młodszy od Ninho.

Ile razy Smuggler przeszedł Mass Effecta (ostatni raz to pytanie padło dawni temu a zatem na pewno kilka przejść doszło) i jak znajduje na to czas pomiędzy innymi grami oraz obowiązkami redakcyjnymi?

Straciłem rachubę, bo nie wiem, czy pytasz o trylogię, czy np. pierwszą odsłonę. Serio. Ale całą trylogię z 7-8 będzie na pewno. I to nie jest moje ostatnie słowo. Nic nie poradzę, skoro cały czas mnie to bawi...

Czy Berlin całkiem zrezygnował ze współpracy z wami czy po prostu obecnie ma mało czasu, ale wciąż jest szansa że się pojawi?

No przecież czasem coś skrobnie... patrz: chociażby recenzje w tym numerze.
Z wniosków ogólnych (i to bez wazeliny) uważam was za naprawdę rewelacyjny i merytoryczny magazyn który bawi i uczy, również historii branży (szacunek dla Smugglera za wiadomy cykl tekstów w publicystyce). Większych uwag nie mam. Zarówno stylistyka jak i inne składowe mi się podobają (nie pogardzę modernizacja ale jest naprawdę dobrze) a zdrapka z kodem (zwłaszcza że na płytkach i tak najczęściej były wersje cyfrowe uważam za strzał w 10-tke. Jak znowu się nabiera trochę tematów to napisze jeszcze raz (obiecuję to zrobić tym razem szybciej niż za 20 lat.

Kyle Simmons

PONIEKĄD PUENTA...

...Do poprzedniego listu, a w sumie tego akapitu o Papkinie i LGBT.

Chociaż CD-Action czytam już od lat (wieelu), to mój pierwszy list do Was. Nie myślałam, że kiedykolwiek w ogóle do Was napiszę, ale tym razem poczułam, że po prostu muszę to zrobić. A to wszystko przez Papkina i jego minifelieton „Duma i uprzedzenie" z numeru 08/2019. Po przeczytaniu tych kilku akapitów miałam łzy w oczach.

Jestem graczką, która jest w związku z inną graczką. Żyjąc w Polsce i nie kryjąc się specjalnie z naszą miłością, jesteśmy z homofobią za pan brat. Do krzywych spojrzeń i wulgarnych komentarzy można (niestety) przywyknąć, ale kilka sytuacji, które spotkały nas w życiu, mogło skończyć się dużo gorzej (powiedzmy, że na szczęście skończyło się tylko na kilku szwach). Tym bardziej przykre jest, kiedy spotykamy się z podobnymi reakcjami w świecie gier video. Gry to nasze hobby, nasza odskocznia od codzienności, ale musimy mieć się cały czas na baczności. Musimy chociażby omijać sekcje komentarzy na portalach o grach, żeby nie wpaść całkiem w depresję. Wypowiedzi, jakie pojawiają się pod newsami dotyczącymi jakichkolwiek wątków LGBT+ na przykład w grach RPG,

zawsze są pełne ignorancji i mowy nienawiści (z kilkoma chlubnymi wyjątkami, które są jednak kroplą miodu w oceanie jadu). To smutne, że istnienie osób takich jak ja, traktuje się jako „wpychanie polityki do gier". Ja nie jestem polityką, jestem osobą, która czuje, która kocha, i która chce po prostu robić to bez strachu i piętnowania – i w realu, i w grach.

Tym bardziej chciałabym podziękować Papkinowi za dostrzeżenie tego problemu i poruszenie go na łamach pisma. Na pewno wymagało to pewnej odwagi. Tak wiele osób ze świata gier albo nie dostrzega, co się dzieje, albo po prostu zamiata tę kwestię pod dywan. Ten minifelieton jest dla mnie iskierką nadziei, że może podejście ludzi w Polsce, a zwłaszcza graczy, zacznie się powoli zmieniać na lepsze. Nie dzisiaj, nie jutro, ale pewnego dnia wszyscy po prostu wzruszą ramionami i dadzą nam żyć w spokoju. I z „polityki" znów stanę się po prostu osobą.

Serdeczne pozdrowienia dla Redakcji (ze szczególnym wskazaniem na Papkina)

PS Moja lepsza połówka też na pewno dołączyłaby się do pozdrowień, ale tak jej teraz dobrze idzie w Overwatcha, że nie mam sumienia jej dekoncentrować. :)

Ellis

9kier: Sama debiutowałam w piśmie tekstem o wątkach LGBT w grach. Artykuł został później opublikowany na naszej stronie (https://bit.ly/2Yw5tFg) i pamiętam, że w komentarzach było gorąco jak nigdy. Jest mi szalenie przykro, że spotykacie się z dyskryminacją – Białystok pokazał ostatnio, jak dużo jest jeszcze w temacie do zrobienia – i mam nadzieję, że sytuacja z czasem się poprawi. Przesyłam dużo ciepła!

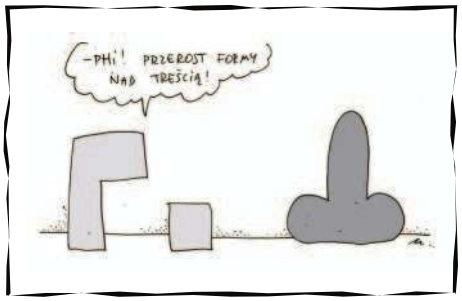
MrJedi: Proponuję też wykluczyć z naszego społeczeństwa wszystkich pilotów, bo przecież „to jest nie-na-tu-ral-ne" – człowiek nie ma skrzydeł i nie powinien latać. A ja sam odlatuję, widząc najnowszy trend stawiania znaku równości pomiędzy poglądami grupy uciskającej i uciskanej, i tłumaczenie tego potrzebą obustronnej tolerancji i szacunku dla innych światopoglądów.

TEMAT DO DYSKUSJI

Drodzy czytelnicy, liczę na wasze opinie odnośnie do tez zawartych w tym liście i mam nadzieję, że wzbudzi on emocje nie mniejsze niż list o AI...

Piszę w sprawie recenzji gry Pathologic 2. I o ile z tezą o ogólnym zubożeniu gier, iściu na łatwiznę zgadzam się tak parę spraw widzę inaczej. Berlin pisze, że gdy gry głównego nurtu zatrzymały się na początku branżowego abecadła a Pathologic je rozwija. Ale czy na pewno? Czy nie jest tak, że studio Ice-Pick Lodge na siłę udziwnia ten alfabet, wymyśla nowe znaki? Czy nie jest to sytuacja podobna do tej, jaką czasem można spotkać w świecie filmu czy sztuki. Gdy dzieła lub filmy są podziwiane nie dlatego, że umiejętnie lub ciekawie poruszają ważne tematy ale dlatego, że są niszowe – co czyni interesowanie się nimi modnym. Przypomina mi się historia gdy przypadkowo pozostawiony w galeri sztuki przedmiot zostaje zabezpieczony w gablotce bo zostaje uznany za eksponat.

Sam gram w gry raczej dające przyjemność a nie wyzwanie, co zapewne wpływa na moją opinie. Choć niektórzy potrafią czerpać przyjemność z pokonywania wyzwań, ja odpuściłem sobie nawet Dark Souls. Mainstreamowe gry porównuje się do fast foodów, ja porównałbym je raczej do piwa. Próby stworzenia piwa które każdy lubi zaowocowały lagerem – piwem pozbawionym cech wyróżniających ale nie odrzucającym nikogo. A gry w stylu Pathologic to dla mnie odpowiednik piw kraftowych, czasem udziwnianych na siłę, byle tylko się wyróżnić.



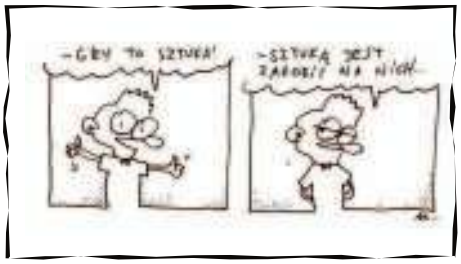
MrJedi: Ale za to tutaj można znaleźć perełki, które smakują jak milion dolarów.

To co proponuje Berlin może stać się kolejną wymówką dla lenistwa. Tak jak niektórzy developerzy używają pixelartu zeby ułatwić sobie pracę, tak inne studia mogą twierdzić, że niedopracowana mechanika czy ogólnie gameplay to celowy zamiar. Czy nie dość często słyszeliśmy „it's not a bug it's a feature"?

Może się mylę i to Berlin ma rację. Może potrzebujemy growych odpowiedników Lalki i Nad Niemnem. Ale z drugiej strony o ile powieść Prusa przeczytałem bez bólu to od utworu Orzeszkowej sie odbiłe m– a pisze to facet, który w podstawówce zamiast powieści przygodowej wypożyczył przypadkowo książkę o przyrodzie Tasmanii i przeczytał ją.

Miałem tak samo – „Nad Niemnem" to jedyna książka w moim życiu, której nie dałem rady przeczytać, choć próbowałem (bo to lektura była).

Rozumiem, że nie każda gra musi odpowiadać każdemu. Podziwiam miłość 9kier do indyków ale nadmiar w każdej formie szkodzi. Czy aby na pewno frustracja pozwoli nam lepiej zrozumieć odczucia bohatera gry i poczuć konsekwencje decyzji, czy może należałoby sprawić by graczowi na postaci zwyczajnie zależało? Przy podejmowaniu niektórych decyzji w Life is Strange miałem nieliche zagwozdki – podjęcie ostatniej zajęło mi 2 tygodnie.



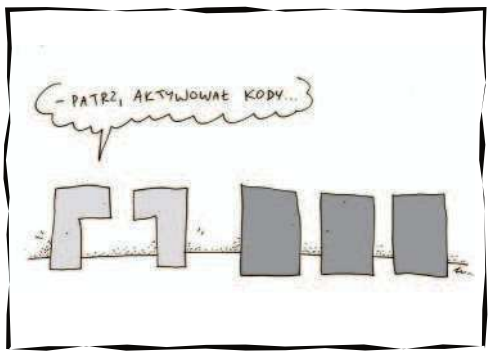
Krzysztof

9kier: „Podziwiam miłość 9kier do indyków ale nadmiar w każdej formie szkodzi". Masz na myśli nadmiar... dobrych gier? Nie wiem, jak może zaszkodzić mi to, że gram w to, co mi się podoba – chyba że zaszkodzić może mi zbyt dużo radości z grania. Nigdy nie powiedziałam, że wszystkie gry niezależne są dobre, i nigdy nie powiem, że nie ma dobrych gier AAA, co nie zmienia faktu, że interesują mnie w branży przede wszystkim innowacje, a tych w mainstreamowych tytułach tworzonych „pod wszystkich" jest zdecydowanie mniej.

JAKIM JESTEM GRACZEM?

Zawsze interesował mnie temat, dlaczego gracze tak się spinają na temat tego jak ktoś gra. Konkretnie – jesteś cienias, bo grasz na kodach itp. No, kurdę, każdy ma prawo grać jak mu się podoba.

O ile gra w singla, bo czitowanie w multi to już inna para kaloszy.



Uwielbiam Soulsy, niedawno kupiłem konsolę więc uwielbiam także BloodBorne, ale nie lubię być masochistą growym. Niektórym sprawia przyjemność tłuczenie bossa po 30x z rzędu, mnie to nie bawi. Uskuteczniam regułę do "3x sztuka". Jak przez pierwsze 3x nie potrafię przejść bossa, przyzywam gracza do pomocy. A jeśli od początku boss miał możliwość przyzwania NPC'a to od razu go biorę. Oszukuję? Czy ja wiem?. Nie lubię się męczyć. Katorga nie sprawia mi przyjemności, natomiast poznanie świata, lore i tłuczenie mobków jak najbardziej.

Mam podobnie, tzn. uważam, że gra ma sprawiać przyjemność, a nie frustrować. Nie sprawia mi satysfakcji, gdy w tym samym miejscu ginę po raz setny, wprost przeciwnie. A gdy w końcu zaliczę ten fragment, to nie tyle się cieszę, co okrutnie bluźnię ze złości, że poświęciłem na to tyle czasu...

9kier: Ale jak po raz setny zabijasz kogoś w tym samym miejscu w Mass Effekcie, to już, wiadomo, inna para obuwia taktycznego.

Zdecydowanie, bycie zabitym jest dużo mniej zabawne.

MrJedi: Idkfa zaprawdę jest ci to zaiste.

I nie chodzi tylko o Soulsy. W dawnych czasach (bo swoje lata już mam) jak grałem w jakieś gierki na starym PC i nie mogłem czegoś przejść posiłkowałem się kodami. A gracze tak się o to spinają że szok.

Druga sprawa, tak się zastanawiam czy jestem graczem? Myślę że tak. Ale jakim graczem? Są niedzielni gracze – którzy odpalają konsolę raz na kilka dni pykając w gierkę godzinkę czy dwie i to im wystarczy. Są gracze hardkorowi – którzy młócą w co popadnie i ile się da. Ja lubię gry. Mam laptop, komputer z systemem XP by w miarę bezproblemowo odtwarzał mi ulubione starocie, a od niedawna konsolę, na której tłukę codziennie po pracy po 2-3 godzinki.
Nie śledzę nowości bo mnie raz że nie interesują, dwa że ze względów sprzętowych nie uruchomi mi się znaczna większość, a trzy że nawet odkąd posiadam PS4 i tak nie interesuje mnie zbytnio co tam nowego w growym świecie.

Niemniej grać lubię. Mam swoje kultowe tytuły jak np HALO Combat Evolved czy przygodówka Black Mirror, które są moimi tytułami kluczowymi, które raz do roku trzeba przejść ponownie.

Komandor Shepard lubi to.

9kier: <przewraca oczami>

Ale odcinam się natomiast od takich kultowych pozycji jak Assasiny, Gearsy, czy choćby God of War. Te gry są mi obojętnie (z wyjątkiem Black Flaga – ale to insza inszość), a są uznawane za pozycje obowiązkowe dla graczy. No to nie wiem. Chyba graczem jestem, ale jakim? Casualowym ? Chyba najbardziej prawdopodobne.

Marcin Settokaiba P.

Mnie zastanawia jedno – dlaczego tak bardzo przywiązujesz wagę do tego, co sądzą o tobie inni. Grasz – to jesteś graczem. Grasz tak, jak sprawia ci radość, i o to chodzi. A że jakieś nadętasy gdzieś tam powiedzą „pffff... co za noob, co za lamer i oszust, nie jesteś prawdziwym (jak my) graczem, bo wbiłeś kod na nieśmiertelność" – a jakie to ma znacznie? Grasz dla siebie, nie dla nich. Może to, że potrafią przejść Soulsy, nie ginąc ani razu na najwyższym poziomie trudności, to jedyne, co osiągnęli w życiu, więc się tym szczycą, bo niczym innym nie mogą... Dlaczego ich opinia jest dla ciebie taka ważna? Ja, oczywiście, doceniam ich skill, ale ich opiniami na temat tego, jak gram, w co gram itd. w ogóle nie zamierzam się przejmować. Swoją drogą zauważyliście, że już nie ma czegoś takiego jak „tipsy", które się „wbija" z klawiatury? Wiecie, te wszystkie IDDQD... Ciekawe dlaczego. Złośliwi mówią, że to stąd, że gry są teraz tak proste, iż nie trzeba ich „czitować"... ale to chyba nieco przesadzona diagnoza.

9kier: Gdyby miarą bycia prawdziwym graczem było przechodzenie gier AAA, musiałabym uznać, że graczką nie jestem. Co jest oczywiście absurdalne, biorąc pod uwagę, że odpalam średnio 3-4 pecetowe tytuły tygodniowo.

REFLEKS!

Minęły chyba ze dwie dekady odkąd ostatni raz pisałem list do jakiegoś czasopisma. Jak łatwo się z tego stwierdzenia domyślić jestem ciut starszej daty. Wychowywałem się w latach 90-tych i wczesnych dwutysięcznych na Secret Service i Kawaii, w mniejszym stopniu na Resecie, Gamblerze i Mangazynie (to akurat było krótkie :-)). CDA kupiłem w życiu jeden numer – wyłącznie dla pełnej wersji Shogo – chociaż często kartkowałem różne numery u znajomych. Poza Action Redaction zawsze brakowało mi w CDA jakiejś duszy, poczucia że artykuły są tworzone z pasją, a nie z wyrobniczego obowiązku. Zrządzeniem losu (czyt. perspektywa dużej ilości wolnego czasu sponsorowanego przez PKP) kupiłem ostatnio mój drugi w życiu numer CDA i muszę odszczekać poprzednie zdanie – było super. Zawartość numeru wchłonąłem błyskawicznie. Szczególnie pozytywnie zaskoczył mnie wysoki poziom publicystyki. Brawo, dobra robota. Macie we mnie nowego czytelnika.

Janek

Szybki jesteś...

9kier: Nie rozumiem, po jednym numerze stwierdziłeś, że ZAWSZE brakowało ci w nim duszy? Czy jest tu jakiś błąd logiczny, czy 2.26 to nieodpowiednia pora na odpisywanie w AR?

MrJedi: No i znowu odwalę prywatę: zapraszam w takim razie też do odświeżonego Kawaii, tam również rozbudowujemy dział z dobrą publicystyką.

NA LISTY ODPOWIADAŁ
TERCET EGZOTYCZNY
SMUGGLER & MR JEDI & 9KIER
Zilustrował Marek Lenc

COSPLAY

Cosplayerka: Wanda Otlik
Postać: Driada Soraka z League of Legends
Instagram: https://www.instagram.com/ladywhiteberry
Fanpage: https://www.facebook.com/cocokozplej
Zdjęcie: Monika Nowakowska

Zajmujesz się cosplayem i chciałbyś zobaczyć swoje zdjęcie na łamach AR? Wyślij je do nas (cdaction@cdaction.pl), najlepiej z paroma słowami o tym, jak zrobiłeś(-aś) strój, ile ci to zajęło itp. Zapraszamy do współpracy!

Zdjęcie: MelorFotografie

Listy publikujemy, zachowując oryginalną pisownię.

PRENUMERATA 2.0

(CZYLI WIĘCEJ DLA CIEBIE)

- **13 kolejnych numerów** prosto do skrzynki pocztowej

CD-ACTION

PRENUMERATA

EDYCJA **KLASYCZNA**

120 zł

Oferta ważna do 26 sierpnia 2019 r.

WARUNKI ZAKUPU PRENUMERATY

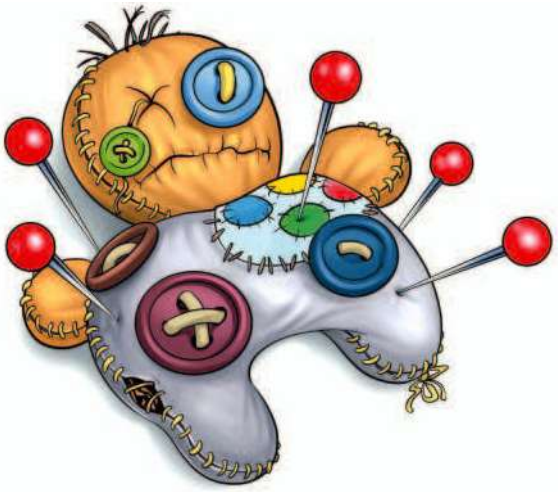
Wysyłkę egzemplarzy w prenumeracie realizujemy za pośrednictwem Poczty Polskiej, listami ekonomicznymi – koszt dostawy na terenie kraju ponosi Wydawnictwo. W przypadku prenumeraty wysyłanej poza granice kraju do cen prenumeraty doliczamy opłatę pocztową za list ekonomiczny. Termin dostawy jest zgodny z Regulaminem Poczty Polskiej.

Zapłata: przelewem w ciągu 10 dni, po otrzymaniu faktury proforma wraz z pierwszym egzemplarzem czasopisma. Faktury VAT wystawiamy na życzenie Zamawiającego.

W przypadku pytań lub reklamacji prosimy dzwonić pod numer 22 5170531 w godzinach 9-16 lub wysłać mail na adres: prenumerata@bauer.pl.
Reklamacje: tel. 71 341 20 83 w. 203,
e-mail: reklamacja@cdaction.pl.

Zamawiającemu przysługuje prawo odstąpienia od umowy prenumeraty, bez podania przyczyny i ponoszenia kosztów, jeśli zgłoszenie odstąpienia nastąpi w terminie 14 dni od dnia dostarczenia pierwszego numeru czasopisma. W innych przypadkach obowiązują przepisy Kodeksu Cywilnego oraz ustawa o prawach konsumenta. Wzór pisma o odstąpieniu od umowy znajduje się w Regulaminie sklepu na stronie: prenumerata.bauer.pl.

CD-Action można zaprenumerować: ■ przez stronę **http://prenumerata.bauer.pl**
■ e-mailem: **prenumerata@bauer.pl** ■ telefonicznie: **67 3541605** lub **67 2108605**



Szpile

Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

DayZ może być zakazany w Australii z uwagi na skrajną przemoc, wulgarny język, krwiste finishery i odrażające postacie wrogów. A nie, zaraz, przepraszam. Za to, że wśród rozmaitych przedmiotów, jakie może zdobyć gracz, jest też skręt z marihuany, który można wypalić, żeby poprawić sobie stan zdrowia. Dodajmy, że tak naprawdę nie ma go w grze, ale znaleziono w kodzie, że był w wersji roboczej. Jak mawiają Rosjanie: „bez wódki tego nie ogarniesz".

Ninja opuścił Twitcha, ale jego kanał ciągle jest odwiedzany przez mnóstwo ludzi. Przez kilka dni Twitch wykorzystywał to, promując na nim innych streamerów... i nie tylko, bo przez pewien czas można było podziwiać tam filmiki dla zupełnie dorosłych graczy. Ninja jest zniesmaczony, prezes Twitcha przeprasza i tłumaczy, że to niechcący i więcej się to nie przydarzy. No, trudno. Ale kolega i tak prosi o link.

W Japonii aresztowano 40-letniego gracza, który w mailu groził śmiercią ludziom ze Square Enix, o ile nie oddadzą mu kasy, którą wydał na ich grę mobilną, z którą sobie nie radził i przegrywał. Mamy nadzieję, że facet nigdy nie odkryje serii Dark Souls.

W kolejnym odcinku dramatycznego tasiemca, w którym występują G2A oraz niezależni twórcy gier, Charlie Cleveland, współzałożyciel studia Unknown Worlds (m.in. Subnautica), domagał się od rzeszowian 300 000 dolarów, czyli dziesięciokrotności strat poniesionych przez jego firmę z uwagi na nielegalną odsprzedaż kluczy. Sęk w tym, że odniósł się do zdarzenia z 2013 roku, kiedy G2A w obecnej formie jeszcze nie istniało. My ze swej strony oczekujemy od producentów 25 000 dolarów za niewykorzystane artworki do Subnautiki, które zrobimy w 2024.

Na Epic Games Store nie da się ściągnąć Borderlands 3 przed premierą. Dlaczego? Bo nie. (Tim Sweeney twierdzi, że „to skomplikowane"). Ech, te ich stałe i nachalne próby odróżnienia się od reszty konkurencji.

Pamiętacie jeszcze polską grę Enemy Front, której akcję osadzono podczas powstania warszawskiego? Jej twórcy sprawili, że każdego 1 sierpnia o godzinie 17 grający widzieli informację, że gra zostaje wstrzymana na minutę, w czasie której zachęcano do zajrzenia na stronę WWW, gdzie w języku angielskim zamieszczono sporo informacji o tym polskim zrywie. Inicjatywa bardzo dobra – tyle że obecnie pod tym adresem funkcjonuje porno-serwis. Nie o takim kanale chcielibyśmy pamiętać.

Włoski portal iCrewPlay uznał, że jego „rosnący wzrost autorytetu" da się zmonetyzować i oświadczył, że jeśli jakiś twórca indyków chce ujrzeć recenzję swej gry na ich stronie, to musi za to zapłacić 70 euro. A my czujemy się teraz jak ta grecka prostytutka z Abdery (to ich odpowiednik Wąchocka), która po 30 latach „świadczenia usług" dowiedziała się, że można za to brać pieniądze.

16-letni Amerykanin, Kyle „Bugha" Giersdorf, został indywidualnym mistrzem świata Fortnite, zgarniając nagrodę w wysokości 3 mln dolarów... A lekcje odrobione?! Przy okazji łączymy się w bólu z wszystkimi hejterami, którzy przez lata pisania postów hejtujących wszystko i wszystkich nie zarobili na tym nawet 1 promila tej kwoty.

Zbigniew Boniek zapowiedział, że już w sierpniu powoła „esportową reprezentację Polski", choć nie za bardzo wiadomo, co miał na myśli, bo równie dobrze mógłby oświadczyć, że powoła „sportową reprezentację Polski". A dociśnięty przez graczy wykazał się, hm, pewną nieznajomością tematu. Przypomnijmy, że jeszcze kilka miesięcy temu Boniek o esporcie miał taką opinię: „To (...) świadectwo pewnej patologii. Siedzieć i godzinami walić w joystick?". Co wpłynęło na zmianę jego nastawienia? Być może tłumaczy to inny fragment jego dawnej wypowiedzi: „Esport to jest i będzie duża kasa".

Phil Spencer stwierdził w wywiadzie: „Xbox kojarzy mi się z mocnym zestawem tytułów na wyłączność". Przyznamy, że z wielu dziwnych skojarzeń, jakie mamy z Xboksem, ta zdaje się nam najbardziej odjechana. Przy czym Spencer jednak uderzył się w pierś: „W tej kwestii mamy zaś trochę do zrobienia: w ciągu ostatnich lat nie wykonaliśmy najlepszej pracy, jeśli chodzi o produkcje wydawane przez nas". To bardzo dyplomatyczne stwierdzenie, niemal tak dobre jak oświadczenie cesarza Japonii w 1945, który stwierdził, że „przebieg tej wojny niekoniecznie rozwija się wedle naszych oczekiwań".

Szok i niedowierzanie – specjalistka od łucznictwa stwierdziła, że w grach, gdzie bohaterowie wykorzystują łuk jako broń, czynią to niezgodnie z zasadami obowiązującymi w prawdziwym życiu. Smoki, elfy oraz przybysze z alternatywnych rzeczywistości z politowaniem kręcą głowami. Czekamy teraz, aż ktoś fachowo skrytykuje sposób, w jaki porusza się goryl w Donkey Kong, oraz udowodni, że Mario w istocie jest beznadziejnym hydraulikiem.

Ostatnimi czasy gracze nieco hejtują Blizzarda, że to już nie ta firma co kiedyś, że nie robi takich gier jak 20 lat temu itd. Marudy informujemy, że krążą plotki, jakoby Disney przymierzał się do jego zakupu. Jaki byłby tego efekt? Cóż, przypomina się nam stary radziecki dowcip: „– Kiedy w końcu będzie lepiej? – Już było". ***[Smg, enki & Ninho]***

Jeśli macie zbędne 600 dolarów, zainwestujcie w audiofilski kabel do internetu. Wedle naszych testów po jego podłączeniu pingi spadły o połowę, liczba fragów wzrosła o 25%, zupełnie zniknęły reklamy napalonych mamusiek w pobliżu, a przekleństwa innych graczy na czacie brzmią wyjątkowo soczyście i przekonująco.

KINGUIN WCHODZI DO GRY

LOOT

Zdrapkę, która pozwoli ci dostać kody aktywacyjne do opisanych tutaj gier, znajdziesz dwie strony dalej.

KLUCZ AKTYWACYJNY
gry pobierzesz ze strony
kody.cdaction.pl

PEŁNA WERSJA GRY PL EN

SILENCE

PRZYGODÓWKA • BAŚŃ • ZAGADKI

12

- PRODUCENT: DAEDALIC ENTERTAINMENT
- MULTI: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, 2 GHZ DUAL CORE, 4 GB RAM, GEFORCE GTX 280/RADEON HD5800, DIRECTX 9

Przygodówki o tak wysokich wartościach produkcyjnych powinny być nielegalne. Silence w każdym calu wygląda niesamowicie – gra łączy przepiękne, szczegółowe dwuwymiarowe tła z trójwymiarowymi modelami. Twórcy pogodzili te dwa światy tak umiejętnie – między innymi dzięki świetnemu, spójnemu stylowi artystycznemu – że **niejednokrotnie ma się wrażenie obcowania z interaktywnym wysokobudżetowym filmem animowanym**. Zwłaszcza że historia również jest tu na najwyższym poziomie. Jeśli zaś o rozgrywkę chodzi – to klasyczny point'n'click z zagadkami i istotnymi wyborami. Silence to gra nie tylko dla fanów The Whispered World, którego jest kontynuacją, ale gdybyście chcieli nadrobić fabułę – była to jedna z pełnych wersji w CD-Action 07/2018.

Tak w tej grze wygląda grafika.

Redakcja
ul. Antoniego Słonimskiego 1a, 50-304 Wrocław

Redaktor naczelny: Dawid Bojarski
Sekretarz redakcji: Adam Chabiński
Zespół redakcyjny: Krzysztof Freudenberger, Grzegorz Karaś, Michał Kuszewski, Tomasz Lubczyński, Tomasz Matusik, Jerzy Poprawa, Mateusz Witczak
Stali współpracownicy: Michał Amielańczyk, Dawid Biel, Jakub Jarosz, Rafał Fluderski, Marcin Kępski, Dawid Kozłowski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Aleksander Olszewski, Izabela Pogiernicka, Paweł Raban, Anna Raguza, Jacek Smoliński, Michał Szwed, Witold Tłuchowski, Maciej Wołczyk
Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki
Opracowanie graficzne: Krzysztof Freudenberger, Beata Haratym, Patrycja Marzec, Roman Nowacki

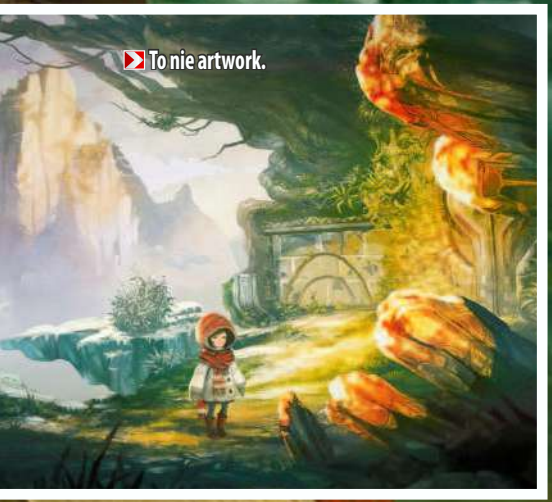
Reklamacje:
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl
Sekretariat:
tel. 71 341 20 83, faks 71 341 99 11
ul. Antoniego Słonimskiego 1a
50-304 Wrocław
Prenumerata:
tel. 22 517 05 31
Biuro reklamy:
Beata Bartczak, tel. 692 440 131
Michał Lisowski, tel. 600 488 710
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:
imie.nazwisko@bauer.pl
www.reklama.bauer.pl

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa
Prezes zarządu: Tomasz Namysł
Wiceprezes zarządu: Andrzej Choynowski
Członkowie zarządu: Sławomir Bandurski, Monika Krokiewicz, Marek Lasota
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Rafał Kordus
Dyrektor ds. produkcji: Piotr Orełko
Dyrektor ds. dystrybucji i obsługi klienta: Piotr Ludwicki
Dyrektor biura reklamy: Izabela Sarnecka
Druk: Bauer Print Wykroty Sp. z o.o, Sp.k.
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Wydawnictwo Bauer jest członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść ogłoszeń redakcja ponosi odpowiedzialność w granicach wskazanych w ust. 2 art. 42 ustawy Prawo prasowe. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiowanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiejkolwiek formie zabronione.

Wydawnictwo Bauer ostrzega P.T. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.

ISSN 1426-2916



Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Silence w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 21 października 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

PEŁNA WERSJA GRY EN

HUMOR • STRATEGIA • SYMULACJA

- PRODUCENT: DAYLIGHT STUDIOS
- MULTI: BRAK
- PC: WIN 7/8/10, 2,5 GHZ DUAL CORE, 4 GB RAM, GEFORCE 9000/RADEON HD4000, DIRECTX 9

Symulator zarządzania farmą szpiegowskich ziemniaków, przy uprawie których istotniejsze od smaku czy jędrności bulw jest to, jak skutecznie będą potrafiły np. przeniknąć do bazy wroga. W końcu gry wideo powstają między innymi po to, żeby realizowano tego typu absurdalne pomysły, prawda? Spodziewajcie się nie tylko nawiązań do kina szpiegowskiego (czy choć zahaczającego o motywy szpiegowskie), ale i chociażby superbohaterskiego. Trudno nie chrumknąć na widok niektórych postaci ocierających się o poważne naruszenie praw autorskich. Sun Lord na pewno zupełnym przypadkiem wygląda jak Star-Lord ze „Strażników Galaktyki", a Domino dziwnym zrządzeniem losu przypomina Domino z Deadpoola. **Uczta dla koneserów popkultury (i/lub ziemniaków).**

Uwaga! Klucz aktywujący pełną wersję gry Holy Potatoes! A Spy Story?! w serwisie Steam znajdziesz w mailu, który otrzymasz po wpisaniu na stronie kody.cdaction.pl kodu ze zdrapki. Kod można zrealizować do 21 października 2019, aktywowaną grę zachowujesz na zawsze.

REKLAMACJE tel. 71 341 20 83, wew. 203, e-mail: reklamacja@cdaction.pl • Zanim napiszesz, przeczytaj: www.cdaction.pl/reklamacje

ZDRAPKA Z KODEM

TUTAJ POWINNA BYĆ KARTA ZE ZDRAPKĄ.

JEŻELI JEJ NIE MA, ZGŁOŚ TO SPRZEDAWCY!

Na tej stronie powinna znajdować się karta ze zdrapką, pod którą jest kod do naszego serwisu kody.cdaction.pl. Aby użyć tego kodu, najpierw ostrożnie zdrap srebrną warstwę maskującą na kartoniku. Następnie wejdź do serwisu kody.cdaction.pl i zaloguj się, a jeśli nie masz w nim konta, utwórz je. Należy przy tym pamiętać, że to osobny serwis i konto założone na naszej stronie WWW lub forum nie działa na kody.cdaction.pl.

Po zalogowaniu wpisz w ramce „Weryfikacja kodu" klucz odczytany z karty i kliknij „Sprawdź". Pojawi się lista gier, programów i bonusów, do których klucze dołączyliśmy do tego wydania pisma. Kliknij na nazwę tej atrakcji, która cię interesuje – system wygeneruje dla ciebie odpowiedni, indywidualny klucz do niej. Należy go przepisać, skopiować lub przesłać na adres, który powiązany jest z twoim kontem, klikając opcję „Wyślij na e-mail".

Przy kodzie jest zwykle napisane, na jakiej platformie dystrybucji cyfrowej należy go użyć i do kiedy najpóźniej trzeba to zrobić.

W przypadku gier na takie platformy jak Steam, Uplay czy GOG wpisanie klucza pobranego z naszego serwisu umożliwi ich legalne ściągnięcie z internetu (w przypadkach Steama i Uplaya tylko za pośrednictwem odpowiedniego programu). Gry aktywowane na tych platformach będą już na stałe przypisane do konta, na którym nastąpiła aktywacja.

Kod zapisany na zdrapce jest unikalny. Można użyć go tylko raz i tylko na jednym koncie.

Kody dołączone do tego numeru należy pobrać i aktywować w odpowiednim miejscu najpóźniej do 21 października 2019.

UWAGA!

Przy zakupie należy upewnić się, że na tej stronie przyklejony jest nieuszkodzony kartonik ze zdrapką. Jego brak może oznaczać, że został skradziony, a naruszenie srebrnej warstwy – że kod został przez kogoś spisany i wykorzystany nielegalnie.

Silence © Copyright 2016 Daedalic Entertainment GmbH. Silence oraz logo Silence są znakami handlowymi Daedalic Entertainment GmbH. Daedalic oraz logo Daedalic są znakami handlowymi Daedalic Entertainment GmbH.
Holy Potatoes! A Spy Story?! © Copyright 2018 Daylight Studios & Daedalic Entertainment GmbH. Daylight Studios i Holy Potatoes! A Spy Story?! oraz ich logo są znakami towarowymi Daylight Studios Pte Ltd. Daedalic i logo Daedalic są znakami Daedalic Entertainment GmbH.

JBL
PROFESJONALNE BRZMIENIE
BEZPRZEWODOWE
NOWA SERIA SŁUCHAWEK BEZPRZEWODOWYCH
LIVE650BTNC
TŁUMIENIE HAŁASU | BRZMIENIE JBL | ASYSTENT GŁOSOWY
EISA AWARD
Best Product
2019-2020
CONSUMER NOISE-CANCELLING HEADPHONES
JBL LIVE 650BTNC
JBL.com

gmaster.iiyama.com

G-MASTER™

#MONITORS4GAMERS

by iiyama

JOIN THE G-MASTER SQUAD!

RED EAGLE™ | BLACK HAWK™ | GOLD PHOENIX™ | SILVER CROW™